平成12年7月21日発行（毎月1回21日発行）第5巻第7号（通巻48号）
N64&ゲームボーイ大好きマガジン
The 64DREAM
ザ・ロクヨンドリーム
©2000 Nintendo / CAMELOT
2000 9月号
定価490yen（税込）
●特別付録
①ゼルダとマリオのポストカード
②マリオテニス64のシール
宮本さんと振り返るNINTENDO64の4年間
緊急発表！
ポケモンスタジアム金銀
●サヨナラ！本郷さん!! N64の質問箱イキナリ最終回
【GB新作ソフト情報】
コロコロカービィ
ポケモンでパネポン
【期待のN64ソフト続報！】
マリオストーリー
風来のシレン2
マリオテニス64

GAME BOY COLOR
GAME BOY・ゲームボーイは任天堂の登録商標です。

待ち遠しい夏休みに
おすすめの1本！

ぬし釣りアドベンチャー

カイトの冒険

ぬし釣り
10周年
記念作品

COLOR 専用

8月4日発売
ゲームボーイカラー
専用カートリッジ
振動機能付き
バックアップ機能付き
4,200円(税別)

ボクたち
モンスターも
冒険に一役買うぞ。

海賊気分でいざ出発！

人間が妖精や神様と対話し、共存する、のどかな星の物語。釣り好き少年カイトが、オリオン国のお姫様を悲しみから救うために、親友のウェンディ、ジャックを引き連れて、5つの大陸を舞台に釣りあり、航海あり、戦いありの、大友情ほのぼの冒険に繰り出します。

さまざまな大陸の海や川に登場する魚は約70種。海外の魚も続々登場。

ブルブル震えて釣りやすい

釣り方は、ウキ、フライ、投げ、ルアー、船の5種類だ。

潮の流れや風向きから進路を決める航海ライフも楽しみの一つ。

夜に空を眺めれば、流れ星や星座を見つけることができるよ。

©2000 Victor Interactive Software Inc.

N64とNINTENDO64は任天堂の商標です。

世界の魚を相手にファイト！
ぬし釣り64
—潮風にのって—
絶賛発売中！

©2000 Victor Interactive Software Inc.

「カイトの冒険」オリジナルグッズが当たるよ！

祝 ぬし釣り
10周年記念
プレゼント

「ぬし釣りアドベンチャー カイトの冒険」をお買い上げの方の中から、抽選で300名様に「タコ型のだっこちゃん人形」が当たるよ！くわしくは、商品についてるアンケートハガキを見てね！

株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア 〒150-8915 東京都渋谷区渋谷3-9-9 東京建物渋谷ビル7F

ホームページURL http://www.vis.co.jp

ワザを極めよ！
タイトルも変わり新装刊！
MYCOM M
実用ウラ技6824技
ゲームカタログ4652本
完全掲載
広技苑
こうぎえん
日本最大のゲーム辞典
新装全面改訂版
プレイステーション2
プレイステーション
サターン
ドリームキャスト
ニンテンドウ64
ゲームボーイ
ワンダースワン
2000年春版
990円(税込)
990円(税込)
全国の書店でお買い求めください。
大好評発売中！
MYCOM
発行:(株)毎日コミュニケーションズ
TEL 03-3211-2568

ゾイド
ZOIDS
邪神復活！
〜ジェノブレイカー編〜
8月発売予定
4500円(税別)
初回生産限定
帝国軍仕様コマンドウルフ付き
150体以上のゾイドがキミを待つ!!
初回生産限定 帝国軍仕様
コマンドウルフが
ついてるぞ!!
アニメ版のサイドストーリーが展開される!
バンがヘリック共和国とガイロス帝国に平和をもたらしてから月日は流れ…。
バンは、頻発する地震、レアヘルツにおかされて暴走するゾイド達の調査を開始した。
事件の陰にひそむ謎の敵ドクターイオ、その先に待ち受けるジェノブレイカー。
バンになった君は、いろいろなゾイドをあやつり、この事件を解決して惑星Ｚｉに再び平和を呼び戻せるか！
通信ケーブルを使ってバトルやアイテムの交換ができるぞ!
捕獲したゾイドを改造して究極のゾイドを作り出せ!
仲間にしたゾイドは、２体のゾイドを組み合わせて改造することができる。組み合わせるゾイドによって改造後のゾイドの種類やステータスが変化する。
最強・究極のゾイドを作り出すのは君だ！
ナンバー 081
おおがた
もりタイプ
そうこう
アイアンコング マーク2
アイアンコング
ナンバー 010
おおがた
もりタイプ
そうこう
ゴジュラスをたおすために うまれた
せっきんせんでも えんきょりでも
たたかえる きょうりょくなゾイド
倒したゾイドを捕獲・収集・育成ができる!
ゾイドを暴走させる、謎の電波レアヘルツから彼らを解放すると、捕獲して仲間にすることができる。解放されたゾイドは、バトルに勝てば仲間にできるぞ！仲間にしたゾイドは、バトルに参加させることはもちろん、育成することできる。また、仲間にしたゾイドは、ゲーム中の図鑑で確認することができる。ゾイド図鑑をコンプリートさせよう！
マンモスは
かいほうされたようだ！
このパーツの
きほんこうげき
ゲームボーイは任天堂の登録商標です。
©1983・1999TOMY ©1999SHO-PRO・MBS・JRK
GAME BOY COLOR
TOMY
Dream Energy
株式会社トミー
〒124-8511 東京都葛飾区立石7-9-10
トミー公式ホームページ http://www.tomy.com
※このページに掲載されている商品の価格は、すべてメーカー希望標準小売価格です。
※掲載写真と商品の仕様が一部異なる場合がありますので、ご了承ください。
トミーの商品はこども商品券で
デパート・スーパー・玩具店で販売しております。

2000 SEPTEMBER
9
Vol.48

The 64DREAM
N64&ゲームボーイ大好きマガジン

◎夏直前!! 楽しさ爆発号
【発行所】
(株)毎日コミュニケーションズ
【編集部】
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
TEL 03(3230)3642

表紙デザイン・斉藤浩一

CONTENTS ◎もくじ

総力特集

79 ●宮本茂さんと振り返る、激動のN64史!!
NINTENDO64の4年間

55 ●最終攻略&なんでもランキング発表!! 中とじBook in Book4
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面

新作ソフト情報

10 ポケモンスタジアム金銀

12 ポケモンでパネポン

14 ポケットモンスター金銀

16 マリオストーリー

30 不思議のダンジョン風来のシレン2～鬼襲来!シレン城!～

36 コロコロカービィ

40 スターオーシャン ブルースフィア

42 ドラえもん3 のび太の町SOS!

44 64DD通信 マリオアーティストポリゴンスタジオ

100 SFC&GB情報局 とっとこハム太郎 ともだち大作戦でちゅ♡他

攻略情報

22 マリオテニス64

38 エキサイトバイク64

REGULAR etc.

連載企画

90 サヨナラ本郷さん! N64の質問箱・最終回
96 毎月新聞
108 それゆけマリオ親衛隊
113 ドリテクの殿堂
6 新作ソフト発売カレンダー
8 64ドリームランキング
78 NP SFC&GB書き換え一覧
47 ロクドリエンタメ倶楽部
48 ゲームソフトファンクラブ2
54 ほぼロクヨン流コピー塾
71 デス仙人のゴリラでもわかるN64教室
72 トーキョー発Game Street Journal
73 ドリームインプレッション
74 64フォーラム
76 秋葉原価格調査団
116 ロクヨン大通り商店街
117 FCドリーム
50 DREAM DRUNKER／中植茂久
99 ねこマンガ／三浦ゆうま
118 G.B.A／中植茂久
122 ロクヨン夢日記／中植茂久
120 読者プレゼント
121 読者アンケート
121 7月号プレゼント当選者発表

Comming Soon ◎今月のNEW TITLE

GAME INDEX
◎ゲームインデックス

●エキサイトバイク64 36
●おじゃる丸～満願神社の縁日でおじゃる!～ 105
●カラムー町はおおさわぎ! おかわりっ! 106
●筋肉番付GB2 目指せマッスルチャンピオン 104
●コロコロカービィ 36
●真・女神転生デビルチルドレン「黒の書」「赤の書」 106
●GBハロボッツ2 105
●スターオーシャンブルースフィア 40
●スペースインベーダーX 106
●ゼルダの伝説 ムジュラの仮面 55
●Dance Dance Revolution GB 104
●とっとこハム太郎 ともだち大作戦でちゅ♡ 101
●データナビプロ野球 106
●ドラえもん3 のび太の町SOS! 42
●ぬし釣りアドベンチャー カイトの冒険 107
●バルーンファイトGB 100
●パーフェクトチョロQ 107
●不思議のダンジョン 風来のシレン2～鬼襲来!シレン城!～ 30
●ポケットぷよぷよ～ん 103
●ポケットモンスター金銀 14
●ポケモンでパネポン 16
●ポケモンスタジアム金銀 12
●牧場物語GB3 102
●マリオアーティスト ポリゴンスタジオ 46
●マリオテニス64 22
●マリオストーリー 16
●ロックマンX サイバーミッション 103

※一部のゲームタイトルは仮称です
●=N64 ●=64DD ●=GB

N64&SFC&GB 新作ソフト発売カレンダー

Calendar of New Release N64 Soft

General Outline

今月はこんなカンジ

夏本番！マリオ作品２本がついに発売

今年の夏休みは大忙し！なんたって対戦が熱い『マリオテニス64』と、じっくり楽しい『マリオストーリー』が発売されるのだ！どちらをプレイするか、それともどちらからプレイするか、悩んでる人も多いんじゃないかな？ちょっと先だけど、涼しい風が吹き始める頃には『風来のシレン2』も遊べるし、発売タイトルは少ないながら充実したラインナップだ。また、8月には、25日から3日間にわたって開催される「任天堂スペースワールド」もあるので、いろいろと楽しい夏を過ごすことができそうだね。

N64よりぬきソフトカタログ

赤と黒（仮）

もしかして新タイトル？って思っちゃう様なタイトル名だけど、実は旧名『パーフェクトダーク』。なぜこのタイトルになったのかは不明だけど、ちゃくちゃくと発売の準備ができているってことかも。期待して待とう！

現代大戦略 Ultimate War

言わずと知れた戦略シミュレーション『大戦略』シリーズのDD版。日本海側から侵攻してくるロシア軍を、新潟で迎撃するというような仮想キャンペーンモードも用意されている。発売予定が未定から秋に変更されたが…。

Coming Soon

7月21日～8月20日

ドラえもん3 のび太の町 SOS！
7月28日発売●6800円

マリオテニス64
7月21日発売●6800円

ひとことプレイレビュー

テニスを知らない人でも、ゲームをほとんどプレイしない人でも、電源を入れた瞬間から楽しめてしまうテニスゲーム。もちろん、やりこめばやりこむほど実力に差がでてくるので、友達同士の対戦は超白熱！今年の夏は特に熱い！

マリオアーティスト ポリゴンスタジオ
8月下旬配信（ランドネットDD会員ソフト）

マリオストーリー
8月11日発売●6800円

ひとことプレイレビュー

アクションゲームとロールプレイングゲームの融合といった感じの、実にマリオシリーズらしいソフトがついに64に登場！今まであまり語られなかったマリオキャラ達の性格や表情に驚きと笑いの連続！待ったかいがありました！

8月 月間カレンダー

64 N64　GB ゲームボーイ　SFC スーファミの発売日

＊印のついたソフトはニンテンドウパワーの書き換えソフトです

日	曜	内容
1	(火)	GB バルーンファイトGB＊
		GB カラム一町は大さわぎ！おかわりっ！＊
2	(水)	オランダオリンピックで日本人初金メダル（1928年）
3	(木)	GB Dance Dance Revolution GB
4	(金)	GB ぬし釣りアドベンチャー　カイトの冒険
		GB ソウルゲッター～放課後冒険RPG～
		GB マジカルチェイスGB
		GB ラブひなポケット
		GB ぞくぞくヒーローズ
5	(土)	下関戦争（1864年）
6	(日)	広島原爆記念日（1945年）
7	(月)	江戸に町火消しが作られる（1720年）
8	(火)	ソ連が世界最初の水爆保有を宣言（1953年）
9	(水)	長崎原爆記念日（1945年）
10	(木)	GB 筋肉番付GB2～目指せ！マッスルチャンピオン～
11	(金)	64 マリオストーリー
		GB 谷村ひとしのドン・キホーテが行く
		GB なかよしペットシリーズ3　かわいい仔犬
		GB トゥィーティー世界一周～80匹のネコを探せ！
		GB 所さんの世田谷カントリークラブ
		GB ベイブレード FIGHTING TOURNAMENT
		GB パーフェクトチョロQ
12	(土)	日航ジャンボ機墜落、死者520人（1985年）
13	(日)	東ドイツ政府がベルリンのカベを構築（1961年）
14	(月)	専売特許の日
15	(火)	終戦記念日（1945年）
16	(水)	後醍醐天皇逝去（1339年）
17	(木)	プロ野球ナイトゲーム記念日
18	(金)	高校野球記念日
19	(土)	俳句の日・バイクの日
20	(日)	トロツキー暗殺事件（1940年）
21	(月)	64DREAM 10月号発売日
22	(火)	新橋・品川間に初めて電車が開通（1903年）
23	(水)	GB コロコロカービィ
24	(木)	西暦79年の火山噴火で埋もれた町、ポンペイを発掘（1938年）
25	(金)	GB 新世紀エヴァンゲリオン麻雀補完計画（仮）
		任天堂スペースワールド開催（～27日まで）
26	(土)	崇徳上皇、島流し先の讃岐で逝去（1164年）
27	(日)	儒教の祖、孔子が生まれる（紀元前551年）
28	(月)	ロシアの文豪、トルストイ生誕（1828年）
29	(火)	焼き肉の日
30	(水)	GHQマッカーサー元帥、厚木に到着（1945年）
31	(木)	キティ台風関東来襲（1949年）

N64&64DD発売カレンダー（7月12日現在）

NEW! …新しく発表されたタイトル。◆…タイトルや発売日、価格などに変更のあった項目。
♥ …発売日がめでたく確定したソフト。

発売時期	N64タイトル	ジャンル	発売元	発売日	価格	掲載ページ
7月	マリオテニス64	SPT	任天堂	7月21日 ♥	6800円	22
	ドラえもん3 のび太の町 SOS！	ACT	エポック社	◆7月28日 ♥	6800円	42
8月	マリオストーリー	RPG	任天堂	8月11日 ♥	6800円	16
9月	不思議のダンジョン 風来のシレン2～鬼襲来！シレン城！～	RPG	チュンソフト／任天堂	9月27日 ♥	6800円（予）	30
秋	スーパーブラックバス64	SLG	スターフィッシュ	◆秋	6800円（予）	-
12月	NEW! ポケモンスタジアム金銀	ETC	任天堂	12月	未定	10
2000年	MOTHER 3 豚王の最期	RPG	任天堂	2000年	6800円	-
	赤と黒（仮）	SHT	任天堂	2000年	6800円	6
未定	コンカーズクエスト（仮）	ACT	任天堂	未定	未定	-
	バイオハザード０	ADV	カプコン	未定	未定	-
	ロックマンDASH	ACT	カプコン	未定	未定	-
	NEW! WWF レッスルマニア2000（仮）	SPT	アスミック・エースエンタテイメント	未定	未定	-
	パネルでポン64（仮）	PUZ	任天堂	未定	未定	-
	ファイアーエムブレム64（仮）	SLG	任天堂	未定	未定	-
	スリッ駆　ラジッ駆	RAC	任天堂	未定	5800円	-
	レブ・リミット	RAC	開発／セタ	未定	未定	-
	フライトシミュレーター（仮）	SLG	ビデオシステム	未定	未定	-
	WIPE OUT64	RAC	ココナッツジャパンエンタテイメント	未定	7980円	-
	VIEW POINT 2064	SHT	サミー	未定	7800円	-
	動物番長（仮）	ETC	開発/サルブルネイ(マリーガルプロジェクト)	未定	未定	-

発売時期	64DDタイトル	ジャンル	開発元	発売日	価格	掲載ページ
8月	マリオアーティスト ポリゴンスタジオ	ETC	開発／任天堂	◆8月下旬	★	46
秋	現代大戦略 Ultimate War	SLG	開発／セタ	◆秋	未定	-
	井出洋介の麻雀塾	TAB	開発／セタ	◆秋	未定	-
未定	ウォール街（仮）	SLG	開発／？	未定	未定	-
	DT DD版（仮）	ETC	開発/ゲームスタジオ (マリーガルプロジェクト)	未定	未定	-
	DDシーケンサー（仮）	ETC	開発／？	未定	未定	-
	サウンドメーカー（仮）	ETC	開発／？	未定	未定	-
	デザエモンDD（仮）	ETC	開発／？	未定	未定	-
	ゼルダの伝説64DD版（仮）	ACT	任天堂	未定	未定	-
	キャベツ（仮）	ETC	開発／？	未定	未定	-

※★マークは64DD購入時の会員価格に含まれています

SFC&GB発売カレンダー（7月12日現在）

NP‥FC書き換えソフトNINTENO POWERの書き換え用ソフト。
C専‥‥ゲームボーイカラー専用ソフト
P‥‥ポケットプリンタ対応ソフト

GゲームボーイY

●7月発売予定●

7月21日　データナビプロ野球/SLG/ナウプロダクション/4300円/C専用
7月23日　メダロット3（カブトバージョン）/RPG/イマジニア/4300円（予価）/C専用
7月23日　メダロット3（クワガタバージョン）/RPG/イマジニア/4300円（予価）/C専用
7月28日　サクラ大戦GB～檄・花組入隊! ～/ADV/メディアファクトリー/4800円/C専用
7月　華闘虎龍学園～花札・麻雀～/TAB/J・ウイング/4800円(予価)
7月　ダンジョンセイバー/RPG/J・ウイング/4800円（予価）

●8月発売予定●

8月1日　バルーンファイトGB/ACT/任天堂/1000円/NP
8月1日　カラムー町は大さわぎ！おかわりっ！/PUZ/スターフィッシュ/1500円/NP
8月3日　Dance Dance Revolution GB/ETC/コナミ/4800円/C専用
8月4日　ぬし釣りアドベンチャー カイトの冒険/RPG/ビクターインタラクティブソフトウェア/4200円（予価）/C専用
8月4日　ソウルゲッター～放課後冒険RPG～/RPG/マイクロキャビン/3980円
8月4日　マジカルチェイスGB/SHT/マイクロキャビン/3480円/C専用
8月4日　ラブひなポケット/ETC/マーヴェラスエンターテイメント/4200円/C専用
8月4日　ぞくぞくヒーローズ/RPG/メディアファクトリー/5980円/C専用
8月10日　筋肉番付GB2～目指せ！マッスルチャンピオン～/ACT/コナミ/4500円（予価）
8月11日　谷村ひとしのドン・キホーテが行く/SLG/アトラス/3980円/C専用
8月11日　なかよしペットシリーズ3　かわいい仔犬/SLG/エムティーオー/3980円/C専用
8月11日　トゥイーティー世界一周～80匹のネコをさがせ!/ACT/ケムコ/4200円/C専用
8月11日　所さんの世田谷カントリークラブ/SPT/ナツメ/3980円
8月11日　ベイブレードFIGHTING TOURNAMENT/ADV//ハドソン/未定/C専用
8月11日　パーフェクトチョロQ/RAC/タカラ/3980円/C専用
8月23日　コロコロカービィ/ACT/任天堂/4500円/C専用
8月25日　新世紀エヴァンゲリオン麻雀補完計画（仮）/TAB/キングレコード/3980円/C専用
8月　ゾイド　邪神復活! ～ジェノブレイカー編～/RPG/トミー/4500円/C専用

●9月発売予定●

9月7日　ポップンミュージックGBアニメーションメロディ/SLG/コナミ/4500円(予価)
9月8日　とっとこハム太郎　ともだち大作戦でちゅ ♥/ETC/任天堂/3800円/C専用
9月15日　ビリヤードクラブ/TAB/アルトロン/3980円/C専用
9月21日　ポケモンでパネポン/PUZ/任天堂/3800円/C専用
9月28日　ビートマニアGBガッチャミックス2（仮）/SLG/コナミ/4500円（予価）
9月29日　スペースインベーダーX/SHT/タイトー/3980円
9月29日　ソロモン/PUZ/テクモ/4300円/C専用
9月29日　牧場物語3～ボーイ・ミーツ・ガール～/RPG/ビクターインタラクティブソフトウェア/4200円/C専用
9月中旬　ぽけっとぷよぷよ～ん/PUZ/コンパイル/3980円/C専用
9月　ロックマンX サイバーミッション/ACT/カプコン/3980円
9月　ごきんぎょ物語/SLG/カルチャーブレーン/3980円/C専用
9月　GO! GO! ヒッチハイク2/TAB/J・ウイング/4500円
9月　仙界異聞録　準提決戦～TVアニメーション「仙界封神演義」より～/RPG/バンプレスト/未定

●秋以降発売予定●

秋　スターオーシャン　ブルースフィア/RPG/エニックス/未定
秋　携帯電獣テレファング（パワーバージョン）/RPG/スマイルソフト/4500円
秋　携帯電獣テレファング（スピードバージョン）/RPG/スマイルソフト/4500円
秋　ウィザードリィ/RPG/アスキー/4500円
秋　ウィザードリィII　リルガミンの遺産/RPG/アスキー/4500円
秋　ウィザードリィIII　ダイヤモンドの騎士/RPG/アスキー/4500円
秋　小さな巨人ミクロマン ユーボーグ戦記2010（仮）/RPG/メディアファクトリー/未定
10月　ポケットクッキング/ETC/J・ウイング/4800円（予価）/C専用
11月　真・女神転生デビルチルドレン「赤の書」/RPG/アトラス/未定
11月　真・女神転生デビルチルドレン「黒の書」/RPG/アトラス/未定
12月2日　GBハロボッツ/RPG/サンライズインタラクティブ/4300円（予価）/C専用
2000年　Jリーグエキサイトステージタクティクス/SLG/エポック社/4200円(予価)
2000年　ゼルダの伝説 ふしぎな木の実～力の章～/ACT/任天堂/3800円/C専用
2000年　ゼルダの伝説 ふしぎな木の実-知恵の章-/ACT/任天堂/未定/C専用
2000年　THE BLACK ONYX DX/RPG/BPS/4500円/C専用

●発売日未定●

未定　飛龍の拳列伝/ACT/カルチャーブレーン/未定/C専用
未定　ビートマニアGBネットジャム（仮）/SLG/コナミ/未定/C専用
未定　ポケモンピクロス/PUZ/任天堂/未定/
未定　ダビスタ牧場（仮）/SLG/メディアファクトリー/未定

はみだしカレンダー

先月まで『パーフェクトダーク』というタイトル名で紹介していたソフトが、『赤と黒（仮）』に名称変更となった。いずれにしても仮称なのでさらなる変更があるかも。

読者が選ぶN64ドリームランキング

NINTENDO DREAM RANKING

読者が選ぶ期待の新作TOP20

2 1 3

順位	PT数	前号順位	タイトル	発売元・ジャンル・発売日
1	2424	2(↑)	マリオストーリー	●任天堂 ●RPG ●8月11日
2	2199	1(↓)	マリオテニス64	●任天堂 ●SPT ●発売中
3	1906	初	ゼルダの伝説DD版(仮)	●任天堂 ●ACT ●未定
4	1861	3(↓)	MOTHER3 豚王の最期	●任天堂 ●RPG ●2000年
5	1436	5(→)	バイオハザード0	●カプコン ●ADV ●未定
6	1307	4(↓)	不思議のダンジョン風来のシレン2～鬼襲来!シレン城!～	●任天堂／チュンソフト ●RPG ●9月27日
7	802	6(↓)	赤と黒(仮)旧称:パーフェクトダーク	●任天堂 ●SHT ●2000年
8	478	13(↑)	エキサイトバイク64	●任天堂 ●RAC ●発売中
9	456	7(↓)	ドラえもん3 のび太の町SOS!	●エポック社 ●ACT ●7月28日
10	347	8(↓)	ファイアーエムブレム64(仮)	●任天堂 ●SLG ●未定
11	320	15(↑)	がんばれ! ニッポン! オリンピック2000	●コナミ ●SPT ●発売中
12	179	12(→)	パネルでポン64(仮)	●任天堂 ●PUZ ●未定
13	141	16(↑)	スーパーブラックバス64	●スターフィッシュ ●SLG ●秋
14	138	20(↑)	現代大戦略 Ultimate War	●開発／セタ ●SLG ●秋
15	133	9(↓)	マリオアーティスト ポリゴンスタジオ	●開発／任天堂 ●ETC ●8月下旬
16	122	—	コンカーズクエスト(仮)	●任天堂 ●ACT ●未定
17	103	18(↑)	ウォール街(仮)	●開発／? ●SLG ●未定
18	95	14(↓)	スリッ駆ラジッ駆	●任天堂 ●RAC ●未定
19	88	—	サウンドメーカー(仮)	●開発／? ●ETC ●未定
20	80	19(↓)	動物番長(仮)	●開発／サルブルネイ(マリーガルプロジェクト) ●ETC ●未定

PTは読者の期待度別にポイント数を加算して算出。↑↓は前回順位との比較、初は初ランクイン、—は前回20位圏外のタイトル。
集計期間…5月21日～6月20日。新作の期待度アンケートのため、この期間に発売済みとなるソフトは含まれません。

今月のお言葉

マリオストーリー首位奪回！
Wマリオの頂上対決、終息へ！

来月から、より新鮮なアンケート結果をお届けするために、本誌発売日までに発売されたソフトはランキングからはずすことになった。なので、『マリオテニス』VS『マリオストーリー』のトップ争いは、ここで決着だ。あとは、初登場いきなり3位の『ゼルダDD』が今後どうなるかに注目していこう。ところで、7位の『赤と黒(仮)』は『パーフェクトダーク』のこと。決して焼き肉のタレでもなければ、小説でもないぞ。

とんな ねがいごとでも かなえてしまう
すごいパワーが ワガハイのものになった

⬅わずかな得票差で、トップの座を奪回したマリオストーリー。8月11日の発売が楽しみだね！

コレが売れてるN64ソフトTOP10

■オリコン調べ(oricon.co.jp)／6月19日～7月17日

順位	PT数	前号順位	タイトル	発売日
1	5,486	1(→)	星のカービィ64	00/3/24
2	5,328	初	エキサイトバイク64	00/6/23
3	3,594	2(↓)	ゼルダの伝説 ムジュラの仮面(メモリー拡張パック同梱版)	00/4/27
4	3,253	3(↓)	実況パワフルプロ野球2000	00/4/29
5	2,508	4(↓)	ゼルダの伝説 ムジュラの仮面	00/4/27
6	1,861	6(→)	ニンテンドウオールスター!大乱闘スマッシュブラザーズ	99/1/21
7	1,430	5(↓)	ドンキーコング64	99/12/10
8	945	7(↓)	マリオパーティ2	99/12/17
9	727	8(↓)	カスタムロボ	99/12/8
10	325	9(↓)	ぬし釣り64～潮風にのって～	00/5/26

※ポイント数は売り上げ結果をもとに換算。売り上げ状況の目安にして下さい。

PICK UP!

エキサイトバイク64

とにかくリアルで爽快なバイクレースゲーム。ファミコン版の初代エキサイトバイクを遊ぶことができるのも、オールドファンにはうれしいところだ。

おもちゃについてのアンケート調査あれこれ

■7月号読者アンケートより

「みんなゲーム以外のおもちゃでも遊んだりするんだろーか?」と思って聞いてみたのが、この質問。まあ、「遊ぶ」と「遊ばない」がだいたい半々という結果になりました。ちなみに、「興味のあるおもちゃ」という質問の答えには右はじのトップ10のような答えの他に「米軍の空薬莢」とか「年代もののゴジラの模型」なんていうシブいものも。また、おもちゃに興味のない人からは「ネットがあれば充分!」なんていう声も出ていました。でもさー、おもちゃって遊び出すと、ほんとに楽しいんだよねー。

どんなおもちゃで遊んでいますか?

順位	PT	どんなの?
1	1488	トレーディングカードゲーム
2	180	プラモデル
3	144	トレーディングカード
4	131	ガンプラ
5	79	エアガン
6	75	ラジコン
7	69	トランプ
8	52	ZOIDS
9	49	ボードゲーム
10	41	レゴブロック

いやもう、「トレーディングカードゲーム」という答えが、びっくりするぐらい多いこと多いこと。やっぱり、まだまだブームは続いてるのかね。ちなみに、「ガンプラ」というのは、もちろんガンダムのプラモデルのことね。7位にトランプが入ってるのは、やはり任天堂が作ってるからだろうか?(笑)

どんなおもちゃに興味がありますか?

順位	PT	おもちゃ
1	576	ポケモンカード
2	507	遊戯王オフィシャルカードゲーム
3	322	カードヒーロー
4	301	ZOIDS
5	198	キックボード
6	181	ラジコン
7	77	エアガン
8	52	プラモデル
9	49	ガンプラ
10	10	M:TG

こちらの質問では、具体的に商品名を書いてもらったんだけど、上位3位は見事なまでにトレーディングカードゲーム。みんな、あんまり買いすぎてカード破産しないようにね(笑)。ところで、。左でもこっちでもガンプラとプラモは分けてあるけど、それは「ガンプラ」と指定してくる人が多かったから。

表紙への登場回数が多いキャラTOP10

■創刊準備号~2000年8月号まで

順位	回数	キャラ
1	15	マリオ
2	13	リンク
3	10	ヨッシー
4	8	ピカチュウ
5	6	ドンキーコング
5	6	ピーチ姫
7	4	フォックス
7	4	カービィ
7	4	キノピオ
10	3	バンジョーほか

マリオがトップ、リンク2位、というのは集計前の予想通りだったのだが、ここまでの接戦というのは予想外だった。また、ヨッシーが意外な強さを見せてピカチュウを押さえ、3位に食い込んだのもちょっとびっくりだ。

というわけで、編集部に置いてあった過去の64ドリームを引っぱり出し、いちいち表紙に出てくるキャラクターを数えてみました。さすがに任天堂の顔だけあって、マリオは圧倒的な強さをほこってますな。ちなみに、7位(3回)でバンジョーと並んだのは、ディディーとルイージ(ちなみに、バンジョーとセットのはずのカズーイは2回。顔を出してないのは数えてないので…)。ところで、表紙には時々意外なキャラが顔を出してることもある。どせいさんが単体で出てたり(97年4月)、エヴァ初号機がちらっと出てたり…(99年8月)。あと、スパロボがドバっと出てきた号もあったね(99年10月)。みんな知ってた?

必要な時に見つからないものTOP10

■編集部員とかいろんな人に調査

順位	PT数	趣味
1	21	ハサミ
2	18	筆記用具
3	14	家電のリモコン
4	11	電話番号を書いたメモ
5	10	千円札・小銭
6	6	ゲームボーイの電池
7	5	ガソリンスタンド
8	3	読プレ用賞品(オイオイ)
9	2	コントローラパックの空き容量
10	1	記事のネタ(泣)

編集部員をはじめ、そこらをほっつき歩いている人をつかまえては、こんな質問をあびせかけてみました(笑)結果はごらんの通り。あ、8位の「賞品」ってのは、もうとっくに見つかって発送してますんで、ご心配なく。いや、ホントだって!

この「ランキング」で調べて欲しいことを募集しちゃいます。調べて欲しいことがあったら、アンケートハガキの「Q10」に書いて編集部まで送ってね。いろんな質問、お待ちしてまーっす!

2000夏ポケモン祭 第1弾

ポケモンバトルの最終

POCKET MONSTERS' STADIUM

ポケモンスタジアム™ 金銀

◎NINTENDO 64◎

タイトル	ポケモンスタジアム金銀
発売元	任天堂
発売日	2000年12月予定
ジャンル	対戦＆図鑑
プレイ人数	1～4人用
備考	64GBパック対応

お待たせしました!! 2000年N64の最終兵器がついに発表!! すべてのポケモンファンが待ちに待った最高のソフトが登場だ!!

すべてのポケモンでバトルできる!! 待望のスタジアムだ!

GBで育てたポケモンをN64でバトルできる『ポケモンスタジアム』最新作は、『ポケモン金銀』で登場のポケモンもバトルに参戦。新旧入り乱れての大バトルになるぞ!!

すべてのポケモンから最強チームを選出して戦うなんて夢のようだね

大人気のピチューもN64初お目見え!! みんなは大切に育てたかな? その育て具合でバトルも大きく変わってくるぞ

兵器!ついに登場!!

どんな「わざ」で競い合うのか!

64GBパックですべてのGBポケモンが対戦できるこのソフト。もちろん前作でも好評だった、図鑑の機能もついているんだ。さらに、まだまだ楽しい要素がてんこ盛りみたい!! 続報をワクワクしながら待っていてね。

アンノーン登場!! もしかして全種類登場するのかな?

今夏劇場でも大活躍のエンテイです。見て、この勇ましい姿を!! バトルも強そうだね

全国の自称最強トレーナー達への新たなる挑戦状だ!!

『ポケモンスタジアム』の魅力は、君が育てたポケモンでバトルできるっていうところにあるよね。君がGBで大冒険をしながら、大切に育てたポケモンがどれくらい強いのか?! を確かめられるチャンスでもあるぞ。もちろん、お楽しみは友達との熱いバトル。どんな「わざ」を使ってくるのか、どんなポケモンで戦うのか?! 楽しみはつきないぞ。

『ポケモン金銀』で登場したポケモン達がN64に登場するのは初めて。どんな仕草や、動きをするのかも今からとっても楽しみだよね

カポエラーの攻撃!! やっぱり足技のグラフィックが映えるよね。画面もハデハデだ

とにかく早く[illegible]

ポケモンでパネポン™

あのパネポンがGBカラーで登場だ!

◎ゲームボーイカラー◎	
タイトル	ポケモンでパネポン
発売元	任天堂
発売日	9月21日
価格	3800円
ジャンル	パズル
プレイ人数	1人用
備考	(通信ケーブル対応)

お手軽操作だけど、ついついハマっちゃう人気のパズル、『パネポン』。ポケモンキャラで装いも新たに、GBCに登場だ。

「パネポン」ってどんなゲームなの?

同じ種類のブロックを縦、横3つそろえて消していくという単純明快ルールなこのゲーム。下からせり上がってくるブロックや、おじゃまブロックに注意しながら消していくんだ。

オリジナルは1995年、SFCで発売された『パネルでポン』だ

GB版は1996年『ヨッシーのパネポン』で登場

今回はポケモンキャラでパネポンができるぞ!!

今回はその『パネポン』に『ポケモン』のキャラクターが登場する新シリーズだ。登場するポケモンの種類や数はまだ不明だけど、きっとたくさんのポケモンが登場して、画面をにぎやかしてくれそうだよ。

画面にはポッポとチコリータがいるぞ。対戦なのかな?

同じ種類のブロックを縦、横どちらでも3つそろえると、ブロックを消せるんだ

ハマリ度バツグンのパズルゲームだ!

通信対戦で友達と遊ぼう!!

このソフトは通信ケーブルを使って友達との対戦も可能なんだ。もちろん1人用のモードには、対コンピュータ戦や、エンドレスで遊べるモードも入っているみたいだよ。ルールは簡単なので、友達と対戦して腕を競い合うのがおすすめだね。

対ピッピ戦。上のキャラが自分みたいだぞ

これは1人用のエンドレスゲーム。ゲームオーバーになるまで、えんえんと楽しめるのだ

同じくエンドレス。キャラクターがヒノアラシになっているよね。他にはどんなポケモンが?!

同じブロックを方向キーで左右に動かしてそろえるんだけど、ハマると止められないんだよね

ピチューとピカチュウも登場。これはコンピュータ戦をクリアすると表れる画面みたいなんだ

こんな画面も。この女の子のキャラはミカンだよね。物語要素もあるのかもしれないぞ

なんと中断画面もこんな感じに。これはもーポケモンとハネボンファンなら買うしかないでしょ

2000夏ポケモン祭 第3弾

ポケモン金銀の最新情報も

ポケットモンスター金 POCKET MONSTERS
ポケットモンスター銀 POCKET MONSTERS

◎ゲームボーイカラー◎	
タイトル	ポケットモンスター金銀
発売元	任天堂
価格	99年11月21日より発売中
発売日	3800円
ジャンル	RPG
プレイ人数	1人用
備考	通信ケーブル対応

こちらは本誌で久々の紹介になる『ポケモン金銀』。発売からもう半年以上たつのに、まだ売れている、ホントにすごいソフトだ。

ナゾのポケルスについてウツギ博士からの緊急レポートだ!

ポケルスって何だ?

今回紹介するのは、ポケルスについてだ。ポケルスというのはポケモンにつく小さな生命体のことで、これがつくと、ポケモンがポケルス状態になってしまうんだ。そうなってしまうとポケモンはどうなってしまうのかな?

画面をよく見て。小さな黒い点が見えるかな

「けいけんち」の右上のあたりに点があるよね

ポケモンセンターでこんなメッセージが……

ポケルスは、戦闘終了時に非常に低い確率で、てもちのポケモンの中の1匹につくらしいんだ。また、てもちのポケモンがポケルス状態だと、他のてもちのポケモンにつく可能性もあるんだって。なんだかちょっと怖いものなのかな…?

ポケモンセンターでこんなメッセージが

ポケモンセンターではどうしようもないみたい

一体ど〜すればいいのかな?

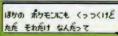
ポケルスになったポケモンは通常のポケモンに比べて能力値が若干早くあがるようになるんだって。ポケルス状態は2〜4日くらいで元に戻るみたいだから、心配しなくてもいいかもね。君のポケモンはポケルス状態になったことある?

ウツギ博士もポケルスについて調べているみたい

とりあえず心配することはなさそうだね

状態の所がポケルスになっているよね

まとめてどどんと紹介しちゃいます!

ついに判明!!ときわたりポケモン、セレビィのひみつ!!

続いては、ポケモンユーザーがと〜っても気になっている新ポケモン、セレビィについてだ。ときわたりポケモンのセレビィについて、さらに新事実が判明したぞ。まずは、下の画面を見てくれ。セレビィのタイプは「エスパー」と「くさ」だったんだね。「わざ」はこんな感じなんだ。

251体目のポケモンはときわたりポケモンのセレビィだ

レベル5でこんなに「わざ」を覚えているみたいだぞ

先月号でも紹介したけれど、セレビィの入手方法は今のところ、今年のスペースワールドのみ。みんなしっかり応募してくれたかな？

なんと「わざ」には隠し要素があったのだ!!

最後は新たに判明した「わざ」の隠し要素の公開だ。実はこんな「わざ」にはこんな効果もありました。ってのがわかったんだ。みんなが何気なく使っていた「わざ」に、こんな隠し要素があるとは思わなかったでしょ？さー見て見て。

まずは「ふみつけ」の隠し要素の紹介だ

相手が「ちいさくなる」を使ったらこっちのもの

「ふみつけ」は倍のダメージを与えてしまうのだ

「かみなり」は相手が「そらをとぶ」でもOK

「あなをほる」を使われたら「じしん」でドン!!

わざ名	隠し要素
あさのひざし	「はれ」状態の時は回復量は倍に、「あめ」状態の時は半分になる。
こうごうせい	「はれ」状態の時は回復量は倍に、「あめ」状態の時は半分になる。
つきのひかり	「はれ」状態の時は回復量は倍に、「あめ」状態の時は半分になる。
ソーラービーム	天気が「はれ」状態の時は、ためないで攻撃できる。「あめ」の場合は威力が半減。
かみなり	天気が「あめ」状態の時に使用すると必ず命中。「はれ」だと命中率が50%. 相手が「そらをとぶ」を使っているときでも攻撃できる。
かぜおこし	相手が「そらをとぶ」を使っているときでも攻撃でき、さらに倍のダメージを与える。
たつまき	相手が「そらをとぶ」を使っているときでも攻撃でき、さらに倍のダメージを与える。
じしん	相手が「あなをほる」を使っているときでも攻撃でき、さらに倍のダメージを与える。
マグニチュード	相手が「あなをほる」を使っているときでも攻撃できる。また倍のダメージを与える。
せいなるほのお	自分がこおり状態でもわざが出せ、さらにこおりが溶ける。
ころがる	自分が「まるくなる」を使用した後に使うと、相手に倍のダメージを与える。
ふみつけ	相手が「ちいさくなる」を使用した後に使うと、相手に倍のダメージを与える。
じわれ	相手のポケモンのレベルが自分より高いと当たらない。低いほど命中率が高くなる。
つのドリル	相手のポケモンのレベルが自分より高いと当たらない。低いほど命中率が高くなる。
ハサミギロチン	相手のポケモンのレベルが自分より高いと当たらない。低いほど命中率が高くなる。

マリオストーリー™
MARIO STORY
◎NINTENDO 64◎
タイトル マリオストーリー
発売元 任天堂
発売日 8月11日発売
価格 6800円
ジャンル アクションRPG
プレイ人数 1人用
備考 バックアップカートリッジ
振動パック対応
打倒!クッパ!!今年の夏休みの目標はコレです!!
いよいよ夏休み!! 学生のみなさんはとにかく7月中に宿題をパッパと片づけちゃってください。そして8月11日からは、マリオと大冒険に出かけましょう。

まずはゲーム内容を覚えましょう!!

『マリオストーリー』のシステムについて紹介していこう

『マリオストーリー』ってこんなゲームだ

「マリオストーリー」のゲームジャンルはアクションRPG。フィールドや戦闘もアクション要素満載のRPGだと思ってください。

フィールド

マリオが移動する画面だ。町の中やお城などマリオを3Dスティックで操作して移動させるぞ。左右はもちろん、奥行きもあるので、マリオを自由に操作してみよう。また、道などで敵に出会ったら、そのまま戦闘画面に突入するぞ。

移動はアクションだ

3Dスティックでマリオを操作。行きたい方向に移動させよう

Aボタンでジャンプ

Aボタンを押すと、その場でマリオがジャンプ。段差もこれでOKだ

Zトリガーでスピンダッシュ

Zトリガーでスピンダッシュ。マリオが回転しながらダッシュするぞ

アイテム&バッジ

戦闘で敵に勝利するとコインがゲットできる。アイテムやバッジは、そのコインを使って、お店で購入したり、宝箱などから入手することができるんだ。また、アイテムは持てる数が決まっているので、お店に預けることも可能だぞ。

フィールドで使えるぞ

アイテムは戦闘中に使えるものとフィールドで使えるものがあるぞ

バッジで君だけのマリオをカスタマイズしちゃおう

●バッジポイントに注目

バッジをつけることで、マリオの能力をカスタマイズすることができるんだ。バッジはそれぞれ、使用ポイントがあって、マリオが持っているポイントの数だけ、振り分けて装備可能。バッジポイントはレベルアップ時に増やせるぞ。

どのバッジをつけるかは君次第。バッジポイントを増やしていこう

バトル

戦闘はフィールドを歩いている敵キャラと接触すると始まるぞ。その接触の仕方によって、「せんせいこうげき」ができたり、敵から「せんせいこうげき」をくらうこともあるんだ。戦闘に入るとコマンド選択画面に切り替わるぞ。

敵を見つけたぞ

フィールドに敵キャラ発見。ジャンプやハンマーで先に攻撃しよう

先制できた

それが最初の攻撃になるぞ

先制された

敵の攻撃をくらってしまう

コマンドを選択するぞ

コマンドを選択して攻撃開始。詳しいバトルは来月大きく紹介するぞ

バッジやアイテムを使えば

戦闘中にマリオが傷ついてしまったら、アイテムで回復しよう。またバッジによっては回復機能のあるものもあるんだ。

アイテムはしっかりそろえておこう

回復系のキノコなどは、常に持って歩くようにしよう

戦闘中でもアイテムは使用可能だ。ピンチになったら回復だ

攻撃アイテムも豊富。画面もこんなにハデになるのだ

ラッキースターを手に入れたら

物語の途中で「ラッキースター」を入手したら、戦闘中にアクションコマンドが使用可能になる。攻撃中にタイミング良くボタンを押すことで、さらにダメージを与えたり、防御の際に押すことでダメージを軽減させることができるぞ。これまた次号で大紹介するぞ。

攻

攻撃中にボタンをタイミングよく押すと…。追加ダメージを与えられるぞ

防

防御中にタイミングよく押すと…。ダメージを軽減できる

それではいよいよ冒険スタート!!

ピーチ姫からの招待状から、この物語は始まる

とにかく前に進めのキモチで行こう

いよいよ物語がスタート。とにかく前に進めば自ずと物語は展開していく。どうしても困ったときにはテアールさんに相談しよう。

ピーチ姫からの招待状でキノコ城に向かったマリオ。ところが突然現れたクッパの前にコテンパンにやられてしまい…。というところまでは先月号までのお話だったよね。さて、いよいよ今回からはマリオの反撃がスタート。打倒クッパの精神でがんばりましょう。

ピーチ姫からの招待状でキノコ城に向かうマリオとルイージ

せっかくのピーチ姫との楽しいひとときなんだけど…

クッパに邪魔されてしまいました。しかも強いのよクッパ!!

クッパにさらわれたピーチ姫!!マリオの大冒険が始まるぞ!!

クリ村で目覚めたマリオ

クッパの攻撃に大ピンチに陥ったマリオだったんだけど、「星のせい」の助けによってクリ村で目覚めるんだ。ん?! 「星のせい」って誰?! どうやら今回の物語はこの「星のせい」をめぐる冒険になっていきそうなんだ。オープニングをしっかり見ておこう。

マリオが目覚めるとそこはクリ村のキノピオハウスでした

ハンマーをGETせよ

マリオの敵ともいうべきクリボーなんだけど、この村のクリボー達はとっても友好的。ところがマリオが旅立とうとしたそのときにカメックババが出現。いや〜な悪さをして飛んでいってしまうんだ。これをクリアするには、ある道具が必要らしいんだけど…。

クリじいからハンマーをもらうことができたぞ。これで先に進めるのだ

クリオが仲間になってくれるぞ

クリじい愛用のハンマーをゲットしたマリオに、今度は孫のクリオからの提案が。なんと、クリオがマリオの仲間になってくれるとのこと。仲間がいればマリオだって心強いよね。それでは、クリオとともにキノコタウンに戻りましょう。次はマロンロードだ。

クリボーのクリオが仲間になってくれました。2人でがんばろ〜

クリオの攻撃は頭突きです。空中の敵も攻撃できちゃうんだ

クリオの特技は「ものしり」。敵のステータスがわかっちゃうぞ

◎仲間の特長をきちんと知っておこう

クリオを始め、この後の物語でマリオの仲間になってくれるキャラはまだまだいるんだ。そこで知っておきたいのが彼らの特長だ。クリオの攻撃は空中の敵でもOKだけど、トゲトゲの敵にはきかない!! とかね。仲間の特長を覚えて戦闘に使っていくのがいいと思う。どんな仲間が増えるかな?

戦闘に出るのはマリオと仲間1人だ

キノコタウンを目指そう!!でもその前に

クリオとともにキノコタウンに向かうべく、マロンロードを行くマリオ。するとそこにもクッパの魔の手が…。最初のボス戦ってところかな。

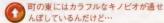
赤と青のクリボーが通せんぼだ

そしてクリキングが登場だぞ

キノコ城がなくなったキノコタウンは大変みたい

クリキングを倒したマリオたちは、ようやくキノコタウンに。キノコ城がなくなってしまったキノコタウンは復旧にしばらくかかるみたい。まずは夢で見た「星のせい」のお告げ通り、「星のふるおか」に向かってみよう。キノコ城後から進めるぞ。

キノコタウンは、まだ復旧中。行けない場所もたくさんあるぞ

町の東にはカラフルなキノピオが通せんぼしているんだけど…

星のふるおかに行ったマリオたちの前に現れたのは…

次なる目的地はノコブロスのとりで。ノコノコ村にもよっていこうね

「星のふるおか」から戻ったマリオたちは町の占い師デアールさんに、進むべき道を教えてもらう。とにかくクッパの魔の手を近いところから叩いていこうってことだね。となると、まず行くべき場所はノコブロスの砦。カラフルなノコノコがいるらしいぞ。

今後も困ったときにはデアールさんに占ってもらおう

ノコブロスの砦に行く前に「ノコノコ村」にも立ち寄ろう

「ノコノコ村」でアイテムも買って、準備万端にしていこう

ノコノコ村にもたくさんのイベントが用意されているぞ

チョロボンのいたずらをやめさせよう

砦に行く途中に立ち寄った「ノコノコ村」では、チョロボンたちがいたずらをしてノコノコ達を困らせているみたいだ。それならば、マリオの出番。ハンマーでチョロボンを叩いたり、木を叩いて、困っているノコノコを助けよう。

カメキの青いコウラを取り戻そう

ノコノコ村はチョロボンが大暴れ

長老の頼み事を聞いてあげよう

カメキが仲間になってくれるぞ

カメキの青いコウラを取り戻すと、カメキが仲間になってくれるぞ。カメキはフィールドでCボタン下を押すことで、取れないところにあるアイテムを取ったり、スイッチを押してくれる特技を持っているんだ。

戦闘でも大活躍のカメキなのだ

いくぞノコブロス!!とりでに進入だ!!

最初の攻略ステージは仕掛けもいっぱい

ついに登場!! 最初のお城

いよいよ最初の攻略ステージ。砦内は仕掛けもいっぱいあるので、君の頭も謎解きモードONにしておこう。回復アイテムも忘れずに。

とりでのカギを探していこう

カメキを仲間に加えて、いよいよ砦に進入。カラフルなノコノコ、ノコブロス達はここに「星のせい」のひとりを捕まえているみたいなんだ。砦内は敵もいっぱいいるので、回復系のアイテムを持っていくことを忘れないようしよう。

とにかく前に前にと進んでこう

いかにも怪しいブロックだけど…

あのカギはどうやって取るのかな？

こんな仕掛けやあんな仕掛けはどーやって解くの?

砦の最初の方に檻に入ったカギとかがあるんだけど、これはまだ取れないのでほうっておこう。とにかく前に進めるだけ進んで、後で考えてもOKだ。砦内の敵は一度倒すと、砦を出ない限り復活しないので、先に倒しておくのがいいぞ。レベルアップもしたいしね。

檻の中にはボム兵たちが捕らわれているみたいなんだけど…

出ました、マリオならおなじみのファイアバー。ジャンプでかわそう

あの向こうにあるスイッチはカメキを使って押そう

3人目の仲間はピンキーだ

そして、なんと早くも第3の仲間が登場。ピンクのボム兵、ピンキーだ。もちろん特技は爆発!! ヒビの入った壁などは、ピンキーが破壊してくれるぞ。バトルでもつよ～い味方になってくれるので大助かりだ。

通常攻撃はAを押し続けて離す

「ばくはつ」はAボタン連打だ

対決ノコブロス!!とんでもないバトルが待っているぞ!!

そしていよいよノコブロスと対戦。実は最初のバトルでは、とんでもない姿で現れるのだ。

まずはキラーを使ったバトルが。うまくかわしていこう

ノコブロス本体と対戦。こんなに重なってます。ってことは…

うまく彼らをひっくり返せればかなり楽に戦えるんじゃない?!

ノコブロスのとりでを攻略すると…

星のせいを救出できるぞ

ノコブロスを倒すとステージクリア!!。捕らわれていた「星のせい」を救出することができるぞ。この「星のせい」を救出すると、バトルでも役に立つ力を授けてもらえるんだ。残る「星のせい」はあと6人だ。長い道のりだけど、がんばっていこう。

「星のせい」を助け出したマリオ。あと6人を救出するのだ

星のせいゲージがついたぞ

「星のせい」を救出したら、戦闘画面の左上を注目。ここに新しいゲージが追加されているぞ。さらに、戦闘のコマンドにも「星のせい」が追加されている。このゲージがたまれば「星のせい」コマンドが使用可能だ。ゲージはマリオのターンごとに少しずつたまるぞ。

「ねがう」を使えばゲージのたまる量がちょっと多くなるんだ

キノコタウンのいろんな場所に行けるようになったんだ

●実はこんなに広いのでした

ノコブロスを倒してキノコタウンに戻ってくると、かなり復旧が進んでいて、町のいろんな所に行けるようになっているぞ。バッジ屋さんなどもオープンしているので、まずは町をゆっくり見て回ってみよう。新発見があるかもよ。

バッジ屋さんがオープン。コインで購入することができるぞ

町の標識もちゃんとみておこう。詳しいマップは来月掲載だ

ナゾの生物ブーブーさんを購入できる。これって何だろう?

◎そしてこの後のマリオの冒険はどーなる?!

汽車にサバクにナゾの遺跡が大出現!!

さて、この後の物語は急展開を迎えるぞ。残り6人の「星のせい」を救出して、クッパに対抗すべく力を得なくちゃいけないからね。では来月号のハイライトをちょっとだけ紹介しておこう。

汽車が登場。もち、乗れますよ

なにやらサバクっぽい雰囲気

そしてサバクに現れたナゾの遺跡!! 一体ここには何があるのだろうか? 次号、乞うご期待!!

一方そのころピーチ姫は…

一方、クッパにとらえられているピーチ姫だけど、今回はピーチ姫もかなりアクティブ!! 黙って捕らわれているだけじゃないんだ。その秘密は来月号で紹介しちゃうけど、ピーチ姫のファンなら絶対うれしいはず。ある意味マリオより目立っている?!かもよ。

だってクッパはピーチ姫に頭があがんないからね

マリオはクッパの悪巧みを阻止できるのかな?

マリオテニス64™

FOR ALL PLAYERS HOPING TO TOUCH THE TRUE ENTERTAINMENT

◎NINTENDO 64◎	
タイトル	マリオテニス64
発売元	任天堂
発売日	7月21日より発売中
価格	6800円
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1～4人用
備考	振動パック·64GBパック対応

夏本番ってことで熱い日が続いてるけど、このゲームで対戦すれば家の中だって熱気でムンムン！しかも本誌と同じく、7月21日発売だ！

夏・対戦

熱き対戦を制するために！ モード紹介

プレイを始めたその日から、誰でも気軽にテニスが楽しめちゃうのが『マリオテニス64』。さらに、ヤリ込めばヤリ込むほど実力がつくので、この攻略情報を読んで友達に差をつけちゃおう！そのために、まずはゲームモードの紹介と各モードの攻略だ！このゲームには、1人専用のモードから4人で対戦できるモードまで、全部で5つのゲームモードを楽しむことができるんだ。1人でしか遊ぶことができないのは、「トーナメント」と「パックンチャレンジ」で、1人では遊べないのが「スペシャルゲーム」。それ以外のモードは、1～4人まで、何人でも遊ぶことができるぞ。

登場キャラは隠しキャラを含めて全部で16人。それぞれ個性があるぞ

キャラの個性を把握するのも攻略の糸口。キャラ別攻略は26ページへ。

エキシビション

MARIO TENNIS 64

1～4人で、テニスの試合を自由に楽しむことができるモード。1対1で対戦するシングルスと、2対2のダブルスを選択することができる。キャラクターの特性を知ったり、操作方法を覚えるのに適したモードだ。コンピュータと対戦する場合、コンピュータの強さを「ふつう」「ややつよい」「つよい」「さいきょう」の4つから選択することができるので、じょじょに難易度を上げていこう。「さいきょう」レベルは、「トーナメント」の最終試合よりも強いので、このレベルに勝てるようになったら、もはや敵ナシだ！

まずはこのモードで練習して、自分に合ったキャラクターを探そう

とにかくAかBを押して打とう

ネット際でボレーも試そう

4人でダブルスを楽しめる

4人対戦はかなり白熱する

トーナメント

MARIO TENNIS 64

1人専用モードで、トーナメント戦を勝ち抜いていくモード。「キノコカップ」「フラワーカップ」「スターカップ」の3大会があり、勝ち進むごとに対戦相手が強くなっていく。ダブルスの場合は、パートナーは選択したキャラクターによって自動的に決まり、コンピューターが操作をする。大会に優勝すると、いろいろいいことがおこるぞ。詳しくは113ページの「ドリテクの殿堂」を見よ！

2ゲーム1セットを3試合勝てば優勝。決勝のみ2ゲーム3セットだ

シングルスとダブルスがある

チャンピオンシップポイントのシーン

クレイコートのフラワーカップ

ガラスコートのスターカップ

クッパステージ

クッパ城に吊るされた特設コートで、アイテムを使いながらテニスをプレイ！試合中に、コート上にある虹色のアイテムボックスにボールを当てるとアイテムをゲットする事ができるんだ。アイテムには、あたると一定時間動きが止まってしまう「アカこうら」や、一定時間自分のスピードが速くなる「キノコ」など、全部で6種類がある。ゲットしたアイテムをRトリガーで使用して、試合を有利に進めよう。また、宙づりのコートはキャラクターの移動に合わせて左右に傾くので、傾きをうまく利用するのも作戦だ。

プレイしてみるとかなり難しい。ある程度上達してからプレイしよう

踏むと動きが止まってしまうバナナ

自分以外の能力を下げるサンダー

おなじみのアカこうらとミドリこうら

一定時間ショットパワーを上げるスター

リングショット

相手とテニスで対戦しながら、コート上に出現するリングにボールを通し、リングポイントを獲得していくモード。1人用の場合は、4種類のメニューごとに設定された5つのフラッグ（課題）をクリアしていく。多人数でプレイする場合は、試合形式で戦い、設定した数のリングポイントを獲得した人が勝ちとなる。このモードは、球種の使い分けや、コントロールの練習に最適なモードだぞ。

1人用は4種類のメニューがある

フラッグは5つ。最後は超ムズだ！

GAME

1ゲームが終わるまでの間に、一定のリングポイントを集める。デュースに持ち込むとクリアしやすい

TIME

規定時間内に一定のリングポイントを集める。短時間で得点を得るために、的確なコントロールを要する

BALL

相手とラリーを続け、その間に一定のリングポイントを集める。ラリーを5回ミスすると終了となる

POINTS

規定時間内に、5段階に大きさの変わるリングを通過させてポイントを得る。小さいリングは高得点

パックンチャレンジ

パックンフラワーから放たれるボール50球を相手コートに打ち返す、1人専用のモード。相手コートに打ったボールが、相手キャラクターにボレーされたり、相手コートに入らなければは、ポイントにならない。

パックンフラワーの向きに注目しよう

ネット際でのプレイをするといいぞ

スペシャルゲーム

2人以上で、5ポイント先取マッチの特別ルールが楽しめる「ショートゲーム」、2人以上で7ポイント先取マッチのタイブレークを楽しめる「タイブレークゲーム」など特別なゲームが楽しめる。

4種類のメニューがある

短時間で楽しめる試合だぞ

勝つための「ドリーム虎の巻」

相手のいない所に打て!

リンクショット以外の試合であれば、ラリーを長く続ける必要がないので、相手のいるところにわざわざボールを打ち返すことはない。当然のことだが、相手がいないオープンスペース、しかも相手の届かない所に打ち返した方がいい。そのためには、なるべく自分は動かずに、相手を左右に走らせてやろう。

自分はなるべく真ん中付近にいて、相手を左右に走らせよう

相手の逆をつけ!

相手が待っているボールを返したのでは、試合を相手のペースに持って行かれてしまう。いかに相手のふいをつくか、というのは重要なポイントだ。外に逃げるサーブの次にセンターラインよりのサーブを打ったり、左に打つと見せかけて右に打ったり。相手の予想を裏切ってみよう。

相手の裏をかこう。「さいきょう」だとなかなかうまくいかないが…

打点を予測せよ!

相手がどこに打ってくるかを予測し、いち早く打点に移動する。そして、なるべくパワーを溜めて打つようにしよう。強い打球を打てば、相手がボールに力負けして弱く浮いたボールになるので、スマッシュなどが決めやすい。逆に相手に強いボールを打たれたら、スライスで返そう。

ある程度相手の打球を予測する。でも逆をつかれないように注意

サービスゲームは死守!

ゲームの流れをつかむには、相手のサービスゲームをブレークする必要がある。逆に言えば、自分のサービスゲームは絶対に落としてはダメ、ということだ。そのためには打球の速い「NICE!」サーブを決められるようにしておきたい。トスの最も高い位置でタイミングよく打つようにしよう。

高い位置でサーブを打てば「NICE!」と表示され、速いサーブになる

ボールを打ち分けよ!

1 ドライブボール

Aで弱回転の、A・Aで強回転のドライブショットが打てる。このショットは球威が強く、高い弾道で飛んでいく、パワータイプのキャラが得意とするショットだ。また、A・Bと押せば、前衛の頭を越える高い弾道のロブを打つことができる。

球威が強く高くバウンドする。パワータイプなら多用していこう

2 スライスボール

Bで弱回転の、B・Bで強回転のスライスショットが打てる。ドライブとは逆の回転で、低く延びのある弾道で飛んでいき、あまりバウンドしない。テクニックタイプが得意とするショットだ。また、B・Aと押せば、ネット際に落ちるドロップショットになる。

球威のあるボールにも力負けしないのが特徴。対パワー戦の時に便利

3 フラットボール

A+Bで回転のないフラットショットが打てる。高い位置のボールを打てば強力な決め球、スマッシュとなる。サーブの時に使えば、フラットサーブとなり、角度をつけたショットを打つことができるぞ。試合の時は、どんどんスマッシュを狙おう!

低い位置だとフラットショットになる。ネットしやすいので注意!

キャラの特性をつかめ!

キャラクターはそれぞれ個性を持っていて、同じタイプのキャラクターでも少しずつ能力に差がある。自分の使用キャラや、敵の使用キャラのクセを知っていれば、戦いを有利に進められるはずだ。敵を知り、己を知れば百戦危うからず。次のページから始まるキャラ別攻略を良く読んで研究しよう!

ダブルスのキャラの組み合わせも重要なポイントなのだ

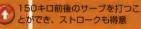
キャラ別攻略は次のページへ!

MARIO ●マリオ●

オールラウンド タイプ

能力	評価
●パワー	★★★★☆
●コントロール	★★★☆☆
●スピード	★★★☆☆

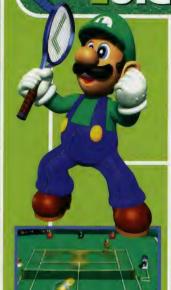
バランスの取れた能力を持ち、初心者にも扱いやすい。同じオールラウンドタイプのルイージよりもパワーがあるので、パワーを溜めれば強力な決め球も打てる。どのキャラにも対抗できる万能キャラだ。

150キロ前後のサーブを打つことができ、ストロークも得意

鋭い角度のショットは得意ではない。相手の逆をついていこう

LUIGI ●ルイージ●

オールラウンド タイプ

能力	評価
●パワー	★★★☆☆
●コントロール	★★★☆☆
●スピード	★★★☆☆

マリオよりもパワーがないが、背が高いので高いボールにも手が届く。積極的に前にでて、ネット際でボレーをしていこう。パワータイプ相手だと、球威に押されがちなので、スライスを多用するとよい。

持ち前のリーチの長さで、遠めのボールにも手が届く

ナイスサーブを打てば150キロ近いサーブも打てるのだ

M A R I O T E N N I S 6 4

PEACH ●ピーチ●

テクニック タイプ

能力	評価
●パワー	★★☆☆☆
●コントロール	★★★★★
●スピード	★★★☆☆

非力ながらボールのコントロールはバツグン。相手を左右に振って、ライン際へのきわどいショットを決める事ができる。パワーがないので球威に押されやすく、つねにスライスショットを心がけるようにしたい。

パワーはないがライン際にボールをコントロールできる

相手の球威に押されないようにスライスショットを使え！

DAISY ●デイジー●

テクニック タイプ

能力	評価
●パワー	★★☆☆☆
●コントロール	★★★★☆
●スピード	★★★☆☆

ネットやアウトなどのミスが少なく、コントロールがよい。相手にパワーを溜めるスキがないように左右にボールを振り、頃合を見計らってネット際へでていこう。パワーはないので、やはりスライス系ショットが有利だ。

パワー負けするとボールが浮いてしまうので、スライスで対抗

角度のあるボレーを打てば相手も反応できないはずだ

☆マークで記された各キャラクターの能力値は、編集部の独自調査によるものです。

KINOPIO ●キノピオ●

テクニック タイプ

●パワー	★☆☆☆☆
●コントロール	★★★★☆
●スピード	★★★★☆

ボールをコントロールする能力が高く、ボールに追いつくスピードも速いという、テクニックとスピードを持ち合わせたキャラ。そのかわり、全てのキャラの中でも最もパワーがない。ミスも少ないので初心者向きか？

ボールに対する反応スピードが早く、コントロールもいい

パワーがないので、相手が打てない場所を狙って決めよう

WALUIGI ●ワルイージ●

テクニック タイプ

●パワー	★★★☆☆
●コントロール	★★★★☆
●スピード	★★★☆☆

手が長いので、他のキャラクターでは届かないボールでも拾うことができるという特徴をもつ。ネット際にでれば、たいていのボールをボレーすることができるので、かなり有効だ。なるべく前衛でプレーしていきたい。

相手が反応しにくい場所にボールを打ちながら前にでる

前衛にいるだけで相手にプレッシャーを与えられるワルイージ

M A R I O T E N N I S 6 4

HEY-HO ●ヘイホー●

テクニック タイプ

●パワー	★★★☆☆
●コントロール	★★★★☆
●スピード	★★★☆☆

初公開の隠しキャラクター（出現方法はP113ページへ）。そこそこ平均的な能力を持ち、オールラウンドキャラクターに近い。思ったところにボールを打つコントロールも持っているので、扱いやすいキャラクターだ。

そこそこ平均的なキャラクターなので、誰にでも使いやすい

ジャンプして高いボールも打てる。スマッシュを狙おう

YOSHI ●ヨッシー●

スピード タイプ

●パワー	★★☆☆☆
●コントロール	★★★★☆
●スピード	★★★★★

足が速く、たいていのボールに追いつくことができるスピードがある。強力な決め球を打たれても、それをカバーすることができるが、自分から決め球を打ちづらい。早めに打点に入り、積極的にパワーを溜めていこう。

スピードを生かして素早く打点に行き、溜めショットを打て！

左右だけでなく前後移動も早い。スマッシュチャンスを逃すな！

BABY MARIO ●ベビィマリオ●

スピード タイプ

●パワー	★★★★☆
●コントロール	★★★☆☆
●スピード	★★★★★

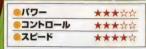
ボールに追いつくスピードが速く、パワーも持っている。身体が小さい分、小回りが利くので、ボレーも得意。テクニックタイプが放つライン際のショットにも追いつけるし、パワータイプにも力まけしにくいという特徴を持つ。

パワーがあるので、後衛ではパワーで相手を押す

ボレーでコートの隅を狙っていく。コントロールもいいのだ

CATHERINE ●キャサリン●

スピード タイプ

●パワー	★★★☆☆
●コントロール	★★★☆☆
●スピード	★★★★☆

ボールへの反応速度の早さとショットの正確さを合わせ持っている、使いやすいキャラクター。溜めショットで相手の球威を押さえつつ、ボレーでライン際へのボールを打つように心がけていくといいだろう。

ナイスサーブなら150キロを超える。通常でも140キロオーバー

正確なショットで相手が追いつけない場所へボールを打てる

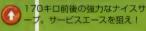
R I O T E N N I S 6 4

KOOPA ●クッパ●

パワー タイプ

●パワー	★★★★★
●コントロール	★★★☆☆
●スピード	★☆☆☆☆

サーブの早さは断然トップのクッパ。パワー負けした相手から、甘く浮いたボールが返ってくるので、そこをスマッシュで決めよう。ただし、ボールへの反応は鈍く、足もとことん遅い。

170キロ前後の強力なナイスサーブ。サービスエースを狙え！

クッパのスマッシュは超強力。溜めショットならなおさらだ

WARIO ●ワリオ●

パワー タイプ

●パワー	★★★★☆
●コントロール	★★★☆☆
●スピード	★★☆☆☆

クッパ同様強力なパワーを持ち、ストロークプレイはピカイチ。強力なトップスピンを打てば、相手プレイヤーは力負けしてしまうはずだ。足は遅く、クッパよりは少しましな程度。

ストロークプレイはピカイチのワリオ。でも足は遅いのだ

力があるので相手の球威に押されることはほとんどない

DONKEY KONG ●ドンキーコング●

パワー タイプ

●パワー	★★★★☆
●コントロール	★★★☆☆
●スピード	★★☆☆☆

クッパやワリオに較べるとパワーはやや劣るものの、リーチが長く、ボールへの反応速度も悪くない。後衛でのストロークプレイも得意だし、前衛のボレーの守備範囲も広い。ただし、力がありすぎてミスしてしまうことも…。

多少遠くても余裕で届くリーチを持っている。反応速度もよい

もちろんパワーもあるので決め球も打ちやすいのだ

DONKEY KONG JR. ●ドンキーコングジュニア●

パワー タイプ

●パワー	★★★★☆
●コントロール	★★☆☆☆
●スピード	★★★★☆

パワーとスピードを持ち合わせた隠しキャラ（出現方法はP113へ）。パワータイプの中では非力な方だが、ボールへの反応速度は最も速い。走りまわりつつ強力な決め球を打てるが、走りながらのショットはミスにもつながる。

パワーがあるので強力な決め球を打つことができる

前に出ながらのショットはミスにつながりやすい

M A R I O T E N N I S 6 4

TERESA ●テレサ●

トリッキー タイプ

●パワー	★★★☆☆
●コントロール	★★★☆☆
●スピード	★★★★☆

バウンド後に大きく曲がる変化球を打ったり、移動しながらパワーを溜めることができる。使いこなせば、対人戦にはかなり強力なキャラクターだが、急に止まることができないためかなり使いづらい。上級者向けか？

スライスは左へ、ドライブは右へ曲がる傾向を持つ

移動しながら溜めることができるが、急には止まれない

PATA-PATA ●パタパタ●

トリッキー タイプ

●パワー	★★☆☆☆
●コントロール	★★★★☆
●スピード	★★★★☆

テレサほどの変化球は打てないが、ボレーでの変化球が得意。ボールにすばやく反応することができ、コントロールもよい。移動しながらパワーを溜めることができ、急ブレーキはきかないのはテレサと同じ。

ふわふわ浮いているので、扱いが難しいキャラクターだ

慣れてくると、対人戦の時に相手を翻弄することができるぞ

◎NINTENDO 64◎	
タイトル	不思議のダンジョン風来のシレン2~鬼襲来シレン城~
企画・制作	チュンソフト（販売：任天堂）
発売日	9月27日
価格	6800円（予価）
ジャンル	ダンジョンRPG
プレイ人数	1人用

鬼襲来(おにしゅうらい)！ シレン城(じょう)！

モンスター そこのけそこのけ シレンが通(とお)る。

なんと、モンスターを仲間(なかま)にすることができる壺(つぼ)の存在(そんざい)が明(あき)らかになった！ さらに捕(つか)まえたモンスターを収容(しゅうよう)する「もののけ王国(おうこく)」まで登場(とうじょう)！

嗚呼、無情。壊して壊して壊しまくる、鬼一族。

幼い風来人シレンは、破壊を好む鬼一族からナタネ村を守るためにお城を作ることになった、っていうのは何度も紹介したよね。ダンジョンで一生懸命材料を集めて城作りに励むシレンだけど、そんな行動を破壊大好きな鬼一族が見逃すハズがない！それどころか「壊してやる物が増えたぞ！」と喜ぶ始末。毎日毎日城を築いているのを抜け目なく見張っていて、ここぞという時に自分たちの住み家「鬼が島」から一気に城に襲来してくるんだ。城はどうなっちゃうの!?

*「あれですぜ……アニキ。

築城するシレン達を見張ってる鬼達

そして頃合を見はからって…

ああ、せっかくの城が！っていうかいったいどうすればいいんだよ〜

鬼一族

オヤブン
鬼一族の頭領。威厳に溢れているが愛娘には弱い。

ガラハ
鬼一族の兄貴分。キララにベタ惚れしている。

キララ
オヤブンの娘。物語冒頭でシレンに出会い…。

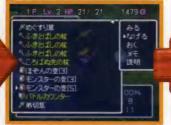
鬼一族の子分たち
命令通りに物を破壊する。深く考えてはいない。

シレン
10歳ぐらいの子どもながら、風来の旅を続ける主人公。

コッパ
シレンの相棒。希少な語りイタチの子ども。

主従関係　親子　対立　出会い　片思い

新登場！「モンスターの壺」&「もののけ王国」

数ある道具の中でも、様々な種類と使い方がある壺。中でも、今回は新登場の「モンスターの壺」を紹介しよう。この壺は、モンスターを捕まえることができる道具。ダンジョンにいるモンスターに向かって壺を投げると、モンスターは壺の中に吸い込まれるんだ。そして、捕まえたモンスターを壺からだしてやると、シレンの仲間として一緒に戦ってくれるぞ。仲間キャラクターのアスカ、リク、ヒマキチ、さらにモンスターまでもが一緒に旅をしてくれるんだ。

前方にモンスター登場。じゃ、このモンスターに手伝ってもらおうかな

モンスターの壺を選んで、「投げる」のコマンドを選択すると…

壺がチンタラにあたって、モンスターが壺の中に吸い込まれていく！これでチンタラゲットだ！ただし、捕獲に失敗することもあるぞ

そして壺の中身を確認すると、そこには確かにモンスターのチンタラが

今度は壺で捕獲したモンスターを放ってみよう！

放ったモンスターの頭上には、仲間のしるしのハートマークが！

仲間となったモンスターがダンジョン内の敵に向かっていってくれるぞ

モンスターを集めよう！

ゲーム中のストーリーが進むと、とある場所に新しい施設ができあがるんだ。その名も「もののけ王国」。「モンスターの壺」を使って捕まえたモンスターを収容することもできる場所で、言ってみればモンスターの動物園。どんどん捕まえて、モンスターのコレクションを完成させようぜ！

一見ダンジョンなのかなって思うような見慣れない地形だけど…

オリのなかをよく観察するとモンスターが入っているのがわかる

モンスターたちの細かいデータを見ることもできるようだ

初公開！これが「もののけ王国」だ！

恐怖！レベルアップするモンスター

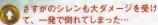
ダンジョンでシレンに襲いかかってくるモンスターは、基本的に1種族につきLv.1～3までのランクが存在する（どうやら『風来のシレン2』ではもっとレベルのあがるモンスターもいるとかいないとか…）。下にある条件を満たすと、モンスターはレベルアップしてしまうんだ。レベルがあがったモンスターは、本来はそこにはいないハズの強力なモンスターなので、かなりピンチ！でも逆に、シレン自身のレベルアップのために、経験値かせぎにはなるけど…。

【レベルアップの条件】

1. シレンを狙ったはずが他のモンスターを倒してしまった。
2. シレンといっしょにいる仲間を倒した。
3. ？？？？？？を？？？？？？した。

果敢に向かっていったアスカに敵の攻撃がヒット！

なんと予想もしないところでアスカが倒されてしまった！

アスカを倒したので、「オヤジ戦車」が「イッテツ戦車」にレベルアップ

そしてレベルがあがったモンスターの強力な一撃がシレンにヒット！

さすがのシレンも大ダメージを受けて、一発で倒れてしまった…

モンスターハウス！

ダンジョンでは、足を踏み入れるとモンスターが大集合している「モンスターハウス」だった、ということもあるのだ。そのフロアで出現するモンスターが集まるものと、特定のモンスター（盗人系など）が集まる部屋もあるようだ。

あんなところに草が落ちている！ラッキー！…

弟切草を ひろった。
モンスターハウスだ！

じゃない！なんとそこはモンスターハウスだった！

マムル

かわいらしい姿でおなじみのキャラクター。ゲーム序盤に出現する

次のページではモンスターを大紹介！

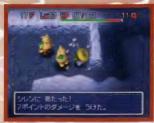
『風来のシレン2』では、大半のモンスターが新しくなっているけれど、しっかりと再出演しているキャラクターもいるんだ。とにかく様々な攻撃をしかけてくるモンスター達が登場するぞ。そんなキャラクターの一部を、新旧あわせて次のページで紹介してみよう。

くねくねハニー

くねくねと踊りを踊ってシレンのレベルを1つ下げてしまうという恐ろしい敵。連発で喰らうと、今までの苦労がアッと言う間に…。

近づくと踊られるので、なるべく遠くから攻撃していきたい

デブータ

近寄ると、シレンの直接攻撃があたらない距離から放射線状に石を投げてくるイヤーな相手。ちなみに鳴き声は「ブー！」だとか…。

離れたところから投げた石がシレンにヒット！この状況はツライ

にぎり変化

シレンの持っている道具を「おにぎり」に変えてしまうという特殊攻撃を仕掛けてくる。せっかく大事にもっていた道具も一瞬で…。

せっかくとっておいた弟切草がおにぎりに…。なんていやな攻撃！

パコレプキン

宙に浮き、壁もすり抜け、自由に動き回るカボチャの幽霊。通路など狭いところで向き合うと、ちょっとやっかいな敵なのだ。

シレンが攻撃できない壁の中から攻撃を仕掛けてくることがある

コドモ戦車

3マス以上はなれたところから、鉄の矢を放ってくる小憎らしい敵。遠距離攻撃だけでもやっかいなのに、レベルアップすると…。

離れた場所からでも容赦なく鉄の矢で攻撃してくるのだ

Mr.ブーン

NEW

いつも寝ている気弱な草のモンスター。シレンが近づくと2倍のスピードで逃げ出すが、倒せば役に立つ草を落としてくれる。

倒せば、役に立つ草を落としてくれるんだけど、逃げ足が速い

パ王

NEW

魔法を駆使するゾウの化身。封印の杖をふりかざし、シレンが巻物を読んだり食料や草を食べられない状態にしてしまうモンスターだ。

パ王の封印の杖攻撃！シレンは口をきくことさえできなくなるんだ

テッポーウオー

NEW

水辺に近づくと、水中から飛び上がってきて水を吹きかける。持っている巻物は水浸しになり「ぬれた巻物」になってしまうが…。

テッポーウオーの水はき攻撃。すべての巻物がぬれてしまった！

ジライヤ

NEW

ニンジャの姿をしたモンスター。倒すと、その場に地雷を仕掛ける。通路で戦ったりすると、地雷が残ってやっかいなことに…。

ジライヤへの攻撃がヒット！これでジライヤを倒すことができたけど…

何かを取り出して閃光とともに姿を消すジライヤ。そして…

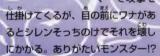
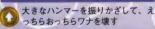
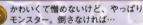
ジライヤがいた場所に地雷が仕掛けられている。通路では会いたくない

ピコタン

手にしたハンマーで攻撃を仕掛けてくるが、目の前にワナがあるとシレンそっちのけでそれを壊しにかかる。ありがたいモンスター!?

ワナを目にすると、壊さずにはいられないピコタン

大きなハンマーを振りかざして、えっちらおっちらワナを壊す

かわいくて憎めないけど、やっぱりモンスター。倒さなければ…

タイガーウッホ

シレンをかつぎ上げてワナの上に投げつけたり、他のモンスターをかついでシレンに投げつけたりする、ルール無用のモンスター。

戦闘中に突然シレンをかつぎ上げるタイガーウッホ

そのままワナにめがけてシレンを投げつけた!やめてくれ〜

「眠りガスのワナ」の上に投げられたシレン。ああ、この後どうなるのか…

ヒツジ神官

迷える子ヒツジ達を教え導く偉い神官。ヒツジのくにに伝わる不思議な魔法を操る。この魔法をかけられた相手は、体力の最大値が半分になってしまう。仲間にできれば強力!?

特殊攻撃をしかけるヒツジ神官。この攻撃はかなりイヤだぞ

なんとシレンの体力の最大値が半分になってしまった!元にもどるの?

ケンゴウ

剣の達人で、シレンの装備している盾を弾き飛ばしてしまう特殊攻撃を仕掛けてくる。盾を失って防御力が落ちたシレンにとっては、レベルの低いキャラも強敵になってしまう。

気合いをためるケンゴウ。この次に起こることは、もうあれしか…

一閃でシレンの装備していた盾を弾き飛ばしてしまった!

イダテン

シレンの2倍のスピードで襲いかかってくるモンスター。まともに戦うと、シレンが1回攻撃する間に2回の攻撃を仕掛けてくる。むだな行動はさけて戦略的に戦いたい相手だ。

スピードが速いので、逃げようとしてもすぐに追いつかれてしまう

シレンの2倍のスピードで行動するので、攻撃を2度受けてしまう

ケロケロぼうず

雨を降らせてシレンの持つ剣をさびさせてしまう。せっかく鍛えた強力な剣も、ケロケロぼうずの雨ふらし攻撃にかかると弱くなってしまうのだ。出会いたくない敵だよね。

雨雲をシレンの頭上に発生させて、雨をふらせるという特殊攻撃

シレンの装備している剣が、雨でサビてしまい弱くなってしまった!

◎ゲームボーイカラー◎	
タイトル	コロコロカービィ
発売元	任天堂
発売日	8月23日
価格	4500円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人用
備考	動きセンサーカートリッジ

N64の大活躍からあっちゅう間に、今度はGBカラーでカービィの大冒険が始まりますよ。しかも驚くべき仕様のソフトなんだ。

ドびっくり!! 今度のカービィはGBを傾けて操作します!?

GBカラー初!! ゲームボーイを傾けて遊ぶソフトです!!

コロコロとカービィを動かして移動させていくんだ。その動かし方は…

ではどうやって傾けるのかというと…

どんなストーリーなの?

ここはのんびり、しあわせな星・ポップスター。
空に浮かぶ雲の上で、カービィものんきにお昼寝中です。
「あーあ、ホントいいきもち」
そこを通り過ぎたのは…ワドルディ! なにやらとっても忙しそうです。
「どうしたんだろう?」と見つめるカービィの前を、今度はデデデ大王が走っていきます。
カービィが見た事のない物を抱えて、カービィたちの国・プププランドへと降りていくデデデ大王たち。
…なんだか、あやしい。
「さては、またなにかたくらんでいるな?」
とっても気になるカービィは急いでワープスターで追いかけました。
ところが、プププランドに降りてみてビックリ!
空に星がひとつもないのです。
どうやら、プププランドの夜空があまりに綺麗だったので、
うらやましくなったデデデ大王が、1つ残らず奪ってプププランドのあちこちに隠してしまったのです。
「たいへんだ。このままじゃプププランドのきれいな星空が見られなくなっちゃう。取り返さないと」
カービィはデデデ大王から、すべての星を取り戻すことができるでしょうか?

●動きセンサーカートリッジとは……

このゲームは、GB自体を傾けることによってカービィを転がすゲームなんだ。動きセンサーが、下の写真のようにGBを傾けることによって動きを検出し、カービィを操作できるんだ。

つまり大まかに言うとGB自体を傾けてカービィを玉転がしのように操作するっていうものなんだ。

傾ける以外にも素早く手前に起こす動作で操作することもあるぞ

●向こうに傾ける

●右に傾ける

●手前に傾ける

●左に傾ける

これならカービィを転がすっていう感覚がダイレクトに感じられるよね。360度、すべての方向がOKだ。

今までになかった操作感だけど、きっとすぐに慣れて遊べるぞ

GBを傾けてカービィをうまく転がそう

プププランドの様々なコースを転がっていこう!!

さて気になるステージの方だけど、今回カービィが転がることになるのは、おなじみのプププランド。緑のコース、お城のコース、砂のコースなど、変化に富んだ様々なコースが用意されているみたいだぞ。コースから落ちないようにカービィを操作して、仕掛けを解いたり、様々なアクションをこなしながら進めていこう。

穴から穴へとジャンプで飛び移るコースみたいだね。星をとれるかな？

イカダにのってコースを渡るみたい。これはきっと水のコースなんだろうね

ここは砂のコース。のんびりしていると流砂に飲み込まれてしまうんだって

これは雲のコース。雲から落ちないように慎重に進んでいくカービィだ

ここはお城のコース。お城の中には仕掛けがいっぱいあるみたいだ

地下のコースはリフトに乗って進むみたい

地下のコース。敵が待ちかまえているぞ

敵をかわしつつ進むカービィ。落ちないように

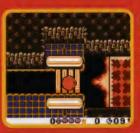
ここは緑でいっぱいの緑のコースだ

砂のコースは危険がいっぱいみたいだね

モード満載のこのゲーム。今月は、懐かしのファミコン版がそのまま収録されている『元祖エキサイトバイク』を紹介だ！

EXCITEBIKE 64 エキサイトバイク

◎NINTENDO 64◎	
タイトル	エキサイトバイク64
発売元	任天堂
発売日	6月23日より発売中
価格	6800円
ジャンル	レース
プレイ人数	1～4人用
備考	振動パック対応
備考	コントローラパック対応

全ての基本は『元祖』にあり！

このゲームは、左右方向のコーナリングに加え、通常のレースゲームにはない、上下方向の「ジャンプ操作」も加わる。そのため、慣れないうちは難易度の低い「ビギナーシーズン」でも、なかなか優勝できないかもしれない。上達するためには、バイク操作を一通り学べる「トレーニング」モードで練習を重ねるのが基本。でも、『元祖エキサイトバイク』には、「両輪同時に着地」「ジャンプ距離の調整」といった、本編にも通用するテクニックが満載で、練習に最適なのだ。そこで今月は『元祖エキサイトバイク』3つの基本テクニックと、各コース（トラック）の攻略ポイントを紹介しよう。

⬆ファミコン版の『エキサイトバイク』は、1984年11月30日に5500円で発売され、かなりのヒットを記録した

⬆転倒してしまったら、ボタンを連打すると早く復帰できるのは、『エキサイトバイク64』も『元祖』も同じだ

両輪同時に着地

ある程度高くジャンプすれば、両輪同時に着地するのはそれほど難しくない。でも、あまり高く飛びすぎると、滞空時間が長くなってタイムをロスしてしまうので、必要最低限の高さで飛ぶのが肝心だ。ジャンプ中は、なるべく重心を前に移動して距離を稼ぎ、着地直前に態勢を整えるといいぞ。

⬆着地直前にバイクの態勢を整えるのがベスト。平地よりも下り坂に着地した方が、よりスピードは落ちにくいのだ

ジャンプ距離の調整

スピードが落ちにくい平地か下り坂を狙って着地するために、ジャンプ距離の調整は欠かせない。つまり、本編のキモと言えるほど重要なテクニックだ。この『元祖』では、ジャンプ台に差し掛かったら、後ろ側に一瞬だけ重心をかけて高く飛び、すぐに重心を前に戻して着地態勢に入るのが基本。

⬆『元祖』はジャンプしたあとに重心を前にかけると遠くへ飛べる。後ろにかけたままだと失速するので注意しよう

ターボの使い方

着地をバッチリ決めても、普通は少しスピードが落ちてしまうもの。着地した後はすぐにターボをかけてスピードを回復し、タイムロスを少なくしよう。普段から無闇にターボをかけていると、TEMPメーターが上がって肝心な時に使えなくなるので、ターボは加速用と割り切って使うといいぞ。

⬆平地に着地すると、どうしてもスピードが落ちる。すぐにターボをかけて加速し、スピードを回復しよう

⬆ジャンプ台がない長い直線を走る時は、ターボをかけずにAボタンだけで走り、TEMPメーターを低く抑えよう

⬆オーバーヒートすると、およそ5秒ほどタイムロスしてしまう。TEMPメーターが下がる矢印マークを必ず踏もう

『元祖エキサイトバイク』トラック攻略ガイド

TRACK #1　BEST：1.24.00　3RD：1.32.00

最初のトラックだけに、ジャンプ台が少なくカンタンだから、速く・遠く・確実に飛べるように練習しよう。トラック終盤にある、なだらかなジャンプ台が6つ連続する地点は、両輪で着地するための格好の練習材料だ。ここは3回にジャンプを分けるのがオススメ。1・3・5個目のジャンプ台を、ターボをかけながら飛び、2・4・6個目の下り坂に両輪で着地すれば、スピードを全く落とさずに抜けられ、「3RDタイム」クリアで次のトラックに進めるぞ。

◆トラック後半にある、連続ジャンプ地点。画面の左端にある三角形のジャンプ台は、簡単に遠くへ飛べるので、一気にクリアしてしまおう

◆ここはトラック終盤の、大きくなだらかな6連続ジャンプ。2つまとめてジャンプすると、スピードを落とさずにクリアできる

TRACK #2　BEST：1.22.00　3RD：1.30.00

スタート直後から、高くて大きなジャンプ台が出現する、ちょっと難しいトラックだ。このジャンプ台の途中で転倒すると、大きくタイムロスをしてしまう。ここを確実に越えるためには、重心を後ろにかけて高くゆっくりと飛び、頂上に着地して、そのまま坂を勢いよく下りるといいぞ。このジャンプ台は2回越えることになるけど、そこでミスをしなければ、次のトラックへと進める基準である、「3RDタイム」は楽にクリアできるはずだ。

◆序盤にある大きなジャンプ台は転倒しやすい。いったん頂上に着地してから、そのまま下って勢いを付けると確実だぞ

◆中盤にある、トラックが途切れた地点。前輪だけで着地すると、大きくバウンドするので、速度を落とさず抜けられる

TRACK #3　BEST：1.10.00　3RD：1.18.00

突起や不揃いなジャンプ台が設置されている、かなり難易度の高いトラックだ。序盤にある突起は、一瞬だけ重心を後ろにかける「ウイリー」で抜けるのが基本だけど、タイミングが難しい。より確実にクリアを目指すなら、素直に突起を避けて走った方がいいぞ。トラック後半は、形状が不揃いのジャンプ台が連続する。ここではターボで勢いをつけてジャンプする必要があるから、平地でのターボは控えて、TEMPメーターを無駄に上げないでおこう。

◆序盤は細かい突起が連続する。ウイリーで抜けると思わぬミスが起こりがちなので、上下に移動して抜けた方が無難だ

◆トラック後半は、形の揃わないジャンプ台が連続するので難しい。基本的には2個ずつ飛び越えて行くといいだろう

TRACK #4　BEST：1.20.00　3RD：1.28.00

全体的なトラックの難易度は低めだけど、トラック後半には、尖ったジャンプ台が連続する地点がある。ここは転倒の名所とも言える難関なのだ。一気に飛び超えようとせず、わざと重心を大きく後ろにかけて、速度を落とした高いジャンプをして、途中でいったん確実に着地すると、結果的に速く抜けられるぞ。ちなみに、いくら速度が落ちてるとはいえ、着地する際にバイクの態勢を整えないと、転倒してしまうので注意しよう。

◆トラック内に2ヶ所、このジャンプ台が設置されている。手前からぬかるみを越えてジャンプした方が簡単だぞ

◆突起状のジャンプ台が連続する地点。ここは一気に越えにくいので、いったん確実に着地した方が安全だ

TRACK #5　BEST：1:24:00　3RD：1:32:00

最終トラックだけあって、全トラック中の最難関。着地地点をよく考えてジャンプしないと、「3RDタイム」をクリアすることすら難しい。ジャンプ台の数そのものが多いので、オーバーヒートしやすく、平地では一切ターボを使わず、ジャンプ前と着地後のみに限定した方がいいぞ。いかに速度を落とさずに、次々とジャンプできるかがクリアのカギだ。ちなみにクリアすると、より厳しいタイムで、このトラックに再度チャレンジすることになるのだ。

◆トラック序盤から、小さなジャンプ台が5つ連続する。ここも一気に越えられないので、2回に分けて通り抜けよう

◆トラック終盤は最難関。2つ目のなだらかなジャンプ台で、下り坂に着地できるかどうかがクリアの分かれ目だ

STAR OCEAN BLUE SPHERE

スターオーシャン ブルースフィア

◎ゲームボーイ◎	
タイトル	スターオーシャン ブルースフィア
発売元	エニックス
発売日	2000年秋
価格	未定
プレイ人数	1人用
備考	通信ケーブル対応

スターオーシャンの歴史が、また1ページ…

Keywords:Planet Ediffis
Security code:Blue
Access allowed

『スターオーシャン』シリーズについて

SFC、PSで人気のSF・RPG『スターオーシャン』シリーズの最新作がゲームボーイで登場するぞ。舞台は、ワープ航法により人類が宇宙へと進出していったはるか未来。お話の方は、PSで発売されていた前作『セカンドストーリー』の続編だ。もちろん、『スターオーシャン』シリーズを特徴づける各種のシステムも健在だぞ。

◆なんとなくひなびた村。でも、こういうところに意外なモノが?

◆大半が水に覆われた惑星だけあって、水中にもダンジョンがある

惑星『エディフィス』

今回の舞台は「惑星エディフィス」。この惑星の最大の特徴は、表面積にしめる水と地表の割合が98：2と、圧倒的に水が多いこと（ちなみに地球は約7：3）。また、2%の地表のほとんどは植物に覆い尽くされているが、その下には、かつて、この星に高度な文明が存在したことを示す遺跡が数多く存在している。主な冒険の舞台は右の大陸だが、ここは凶暴な野生動物が徘徊するなど、かなり危険な地域のようだ。

『セカンドストーリー』のキャラが再び登場

Keywords:Character
Security code:Blue
Access allowed

今回は、前作『セカンドストーリー』に登場したキャラクターをはじめとして、総勢16人のキャラが登場する。プレイヤーはそのうちから3人を選んで、パーティを編成するのだ（選ばれなかったキャラは宇宙船でおるすばん）。それでは、今回登場する事が明らかになった4人のキャラクターを紹介してみよう。

◆パーティは3人で編成し、冒険にでかけていくのだ

レナ・ランフォード
こちらも前作の主人公。古代文明を築いた種族「ネーデ人」の生き残りで、治癒能力を持つ。

プリシス・F・ノイマン
天然ボケぶりが、天才を紙一重超えている（？）発明少女。自作の変形ロボをお供に旅をする。

クロード・C・ケニー
前作の主人公で、銀河連邦軍の少佐。格闘術が得意だ。現在は未開発惑星の探査任務についている。

アシュトン・アンカース
双頭の竜、ギョロとウルルンにとりつかれてしまった不幸な剣士。なんというか、とにかく不幸。

戦闘システムを押さえておこう

Keywords:Battle system
Security code:Blue
Access allowed

このゲームでの戦闘は、「ハーフリアルタイムバトル」というシステムが使われている。これは、プレイヤーキャラを1人選んで、フィールド上を動かし、近づいて攻撃、離れて魔法、などというように作戦が立てられるシステムなのだ。他のキャラはAIで動く事になるが、セレクトボタンを使ってプレイヤーキャラを切り換えることもできるぞ。戦闘は3人のパーティと、モンスター1体で行われる。が、モンスターには部位ごとにヒットポイントが設定されているので、実際には複数のモンスターを相手にしているのとかわらない。

◆各キャラにはこういった必殺技も用意されているのだ

仲間と話せる「プライベートアクション」

Keywords:Private action
Security code:Blue
Access allowed

プライベートアクション（略してPA）というのは、仲間が街で自由行動をするイベントの事。『スターオーシャン』では、街で自由行動中の仲間と会って会話をしたりすることができるのだ。これまでのPAは、街の入り口で仲間と別れ、仲間全員と会話する、というシステムだったのだが、今回はパーティに選ばれなかった仲間たちのサブイベントがPAとなるんだ。どんなイベントが待っているかな？

◆クロードのPA。なにやらレナに怒られてるようですが

◆ふつーに街の人と会話してるように見えるけど…？

◆こちらはレナのPA。街で仲間にでっくわしました

◆不幸な剣士アシュトンのPA。でかい家のようだけど？

◆プリシスのPA。許可証？どーしてそんなものが？

ゲーム中、ある条件をみたすと街やフィールドに、留守番してるはずの仲間が登場し、話しかけるとPAが発生してミニシナリオやイベントが起こるぞ。また、プレイヤーキャラ以外のPAも発生するぞ。

今回の新要素「フィールド特技」とは？

Security code:Red
access dio-g!&%^hhh…
access allowed

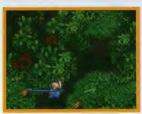
今回登場した新しいシステムがこの「フィールド特技」。読んで字のごとくフィールド上で使える特技のことだ。フィールド上で泳いだり、ものを壊したり、ジャンプして溝をこえたりと、キャラクターによっていろんなアクションが用意されているぞ。こういった特技をうまくつかって、ダンジョンをクリアしたり、フィールド上の障害を乗り越えていこう。各キャラはどんな特技を持ってるのかな？

◆クロードの特技はこれ。いわゆる飛び道具？

◆レナは泳ぐことができる。水の惑星では便利な特技だね

◆アシュトンは火を起こすことができるのだ

◆プリシスは「無人くん」を使ってジャンプなどができる

【今月はここまで！】

意外と数少ない本格SF・RPGシリーズの1本ということでファンも多い『スターオーシャン』。はやくGBで遊んでみたいよね！秋の発売がまちどおしいぜ！

◆てなわけで、次の情報をまっててね！

◎NINTENDO 64◎	
タイトル	ドラえもん3 のび太の町SOS！
発売元	エポック社
発売日	7月28日
価格	6800円
ジャンル	アクションアドベンチャー
プレイ人数	1～4人用
備考	振動パック対応

さーて、いよいよ冒険のはじまりなのだ！

◆なにやらペンギンみたいな生き物が…この人、実は宇宙人なのだ

と、いうわけで今月も、とっても大好きドラえもんの最新情報をお送りします。このゲーム、ドラえもんやのび太で遊べるアクションアドベンチャーなんだけど、じゃ、実際のとこどんなふうに遊ぶの？っつーところを中心に、エリア１の中味とか、秘密道具の使い方なんかも紹介していきたいと思っちゃったりしてます。それじゃ、さっそくいってみようか！

◆なんか妙にかっこいいドラえもん。この機械は壊しとくといいことあるぞ

仲間と道具は使いよう？

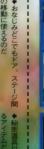
このゲームでは、のび太くんとドラえもんのほかに、ジャイアンなどの仲間も登場し、操作するキャラを切り換えることができる。もちろん、秘密道具もたくさん出てくるぞ。でも、最初は仲間たちはさらわれてるし、道具は使えなくなってるし…。とにかく、仲間を助けて、道具も使えるようにしとかないと！

◆仲間を助ければ、自キャラとして使えるようになるぞ

◆おなじみどこでもドア。ステージ間の移動に使えるのだ

◆このスプレーを集めれば、道具が使えるようになるのだ

◆秘密道具以外の、ステージ内で拾えるアイテムだって役に立つぞ

いろんな星からこんにちわ

のび太たちが町ごと連れてこられてしまったのは、「バグル帝王」という悪者の支配する星。この星には、もとから住んでいる人たちや、他の星から連れてこられてしまった人たちがいるのだ。なかには、のび太たちのそっくりさんもいたりするぞ。この人たちに、なにか頼まれたら聞いてあげようね！

◆こちらはジャイアンのそっくりさん。歌が好きらしいが…

◆しずかちゃんのそっくりさん。お兄さんをさがしている

◆森の精霊。こういう人たちに何かを頼まれたら、できるだけ聞いてあげよう

◆なにかと助けてくれる博士。いろんな情報をしっているのだ

助けて、ドラえも～ん！こいつは宇宙が大ピンチ！

ドラえもんたちが連れてこられた「ダクト星」は、４つの塔によって管理されている。が、塔に入るためには、その塔があるエリアの中で、決められた課題をこなさなければいけないんだ。そこで今回はエリア１を使って、ゲームの進め方を説明しよう。このエリアは「マリルの塔」にコントロールされている。

エリア１

まずは、エリア１のステージの名前を紹介しておこう。

①のび太の町
②カレカの森
③ドメロの洞窟
④グルンの山
⑤デゾンの湖
⑥ペピン星人の町
⑦マリルの塔

キークリスタルはここにあるぞ！

エリア１をクリアするには、エリア内のどこかに隠されている、４つのキークリスタルを探さなければならない。それはどこにあるかというと、この４カ所なんですな。具体的にどこにあるか、ってことについては、は、ステージの中でしっかり情報を集めていれば、かんたんにわかるはずだぞ。下の写真を参考にして、さがしてみようね。それじゃ、がんばって！

カレカの森

ドロメのどうくつ

グルンのやま

デゾンのみずうみ

ひみつ道具は使いどころが大事！

ステージ中には、秘密道具を使わなければ進めないところがある。必要な道具は、「スプレー」をあつめて復活させよう。何が必要かは「みちびきエンゼル」が教えてくれるから、それを参考にしてね！

➡エンゼルのアドバイスを聞くと…

➡このように変化がおきるわけですな

➡武器アイテムもいろいろあるぞ

➡落ちてるアイテムも集めておこう

え～っ！しずかちゃんがボスキャラに？

さて、いよいよ塔の中に入っていくと、そこで待っているのは…しずかちゃんの入浴シーン!? なんつって、喜んでる場合じゃない。残念ながらこいつはにせものなのだ！ボスキャラに変身して襲ってくるぞ！こいつをやっつければ、しずかちゃんを救出することができるぞ！がんばれ！

もう！エッチな人にはおしおきよ！

第9回

全国の64DDファンに毎月最新情報をお届け!!

64DD通信

ロクヨンディーディー

Randnet

アクセスポイントも増えて、より便利になったランドネット

64DDネットでGO!!

7月は札幌・浦和・神戸が増設

以前は東京にしかなかった、ランドネットのアクセスポイント（ネットをつなげる時の電話回線の接続先）が、増設されたぞ。7月は札幌（1日午前0時より）、浦和（15日午前0時より）、神戸（27日午前0時より）の3拠点が新たに追加。8月には、船橋・横浜・名古屋・京都・大阪・福岡の6拠点でも新たに増設される予定なのだ。各アクセスポイントで、サービスが開始される日時などの詳しい情報は、7月下旬に決定されるそうなので、来月号で改めて紹介するぞ。これで、通信料金がかなり助かる人も多いんじゃないかな。

◆通信中はアクセスポイントまでの電話代がかかるから、近い方が安い料金でネットができるのだ

『日本プロゴルフツアー64』のネット大会を開催するぞ!!

本格的なゴルフゲームとして好評な『日本プロゴルフツアー64』を使ったネット大会の開催が、この秋に予定されているのだ。今月号では、一足先に大会の概要をお知らせするぞ。参加方法は以下の通り。

1. まず、ランドネット内「DDファン」に新設予定のネットツアーズのコーナーで大会にエントリー。
2. その際発行されるID、パスワードをゲームディスクに入力すると、普段できない設定でゲームができるようになる。
3. その設定でプレーして、ラウンド終了後、結果をネットツアーズへ入力するとランキングが決定。

◆君の家に集まって、みんなでワイワイいいながらネット大会に参加しても楽しいよね

全国のプレイヤーと順位を競い、賞金王を目指そう!!

64DDイラストの殿堂

『ムジュラの仮面』の発売もあって、最近は『ゼルダ』関係のイラストが多くなってきたようだ。『ゼルダ』のDD版を楽しみに、64DDを購入している人は多いものね。

◆サリアとエポナは重要なキャラクターだよね。64DD版にも登場してほしいよね【スイス／電竜クエスタ】

◆64DDが欲しいっていう気持ちがよく伝わってきたぞ。おこづかいは貯まったかな？【岡山県／神威魔喩美】

64DDゲームソフトが電話でも買えるぞ!

64DDソフトや関連商品は、会員専用ホームページでの通信販売で購入するしか方法がなかったけど、今回特別に、期間限定で一部の商品を電話でも申し込めることになったのだ。いろんな都合で、通信が使えなかったり、通信での申し込みはちょっと不安がある、っていう人はこの機会を利用して購入してみたらいかがかな。

●サービス実施期間

2000年6月30日〜7月31日

●取扱商品

日本プロゴルフツアー64（3500円）
巨人のドシン解放戦線チビッコチッコ大集合（3333円）
N64用カセット F-ZERO X（2200円）

●利用特典

特典として、先着300名には『巨人のドシン1』特製ハンカチがプレゼントされるぞ。

●問合せ電話番号

東京 03-4306-0264　大阪 06-6306-9226
（ランドネット通販ダイヤル。24時間受付、音声対応）

※先月号44ページのイラストで差出人、コメントを誤って掲載してしまいました。謹んでお詫び申し上げます。伊藤さんごめんなさい。

「マリオアーティスト甲子園」は7月20日より受付けスタート!!

気になるお題は全部で10種類

「ペイントスタジオ」や「タレントスタジオ」を使った作品を競う「マリオアーティスト甲子園」の作品受付が、いよいよ7月20日よりスタートするぞ。各ソフトで最優秀賞を受賞した人には、なんと映画の本場ハリウッドへの旅がペアでプレゼントされるのだ。このページの大会概要をよく読んで、いい作品をどんどん送っちゃおう!!

各ソフトの最優秀賞はハリウッドへの旅をペアでご招待!!

各部門の優秀賞は旅行券、おもちゃ券、ふるさと小包のいずれかがもらえるぞ!

ペイントスタジオ

年賀状原案部門

来年の年賀状これで決まりって作品をどんどん送ろう!!

いよいよ21世紀となる来年2001年の干支は「ヘビ」。この「ヘビ」をテーマにして描いた、年賀状用のイラストを募集するのが、この年賀状原案部門なのだ。優秀作品は、ランドネットの「絵はがきサービス」の台紙としても採用される予定だぞ。だから、自分の描いたイラストの年賀状が、友達から届くことがあるかもよ!?

←ヘビはいろんな種類がいるし、特徴もハッキリしているから、テーマとしては描きやすいかもね

世界○○マン計画部門

身の回りのものをなんでも○○マンにしちゃえ!!

これは「マリオーアティスト道場」の其の一でもやっていたお題だから、みんなもコツはわかっているよね。とにかく自分の身の回りのものを何でも、○○マンにしてしまえばいいのだ。でもこれが、簡単そうで難しい、アイデアとセンスが要求されるテーマだぞ。

パラパラまんが部門

すきなテーマでぱらぱらマンガを作って応募しよう。

超たのしい、パラパラまんがの機能を使った作品を、応募するのがこの部門。自分の好きなお題で、好きなようにパラパラまんがを作れるので、とってもやりがいがあるよね。ただ、データ量の関係で、枚数は14枚までしか使えないので、注意が必要だぞ。

タレントスタジオ

ミスランドネット部門

プロフィール画面付きだとポイントアップだぞ

ランドネットを代表する「ミスランドネット」を作るのだ。自分で描いても、キャプチャーして作っても、パーツを使ってもOKだぞ。服装のセンスは君の腕の見せ所、カッコよく仕上げよう。

ソックリ部門

有名人にソックリになるまで作り込もう!!

これも作り方は自由。とにかく有名人にソックリになるように作り上げよう。誰を作るかがポイントになるだけに、誰もが知っているような有名人でないとダメだぞ。クラスや学校で有名だからというのはなしよ。作品タイトルは、誰を作ったのか分かるようにしてね。

まだまだこんな部門があるぞ

- キメポーズ部門
- ランドネットマン部門
- パロディームービー部門
- ダンスムービー部門
- 自由ムービー部門

以上10部門で募集中!!

締切りは8月7日(お昼12時まで)。急げ!!

※詳しい情報はDDファンの甲子園オフィスを見てね。

中植茂久 アートギャラリー

中植せんせいにお願いして、コンテスト募集用に描いてもらった作品を紹介しよう。実は、ここでは紹介できないパラパラマンガが一番の自信作。とにかくスゴイの一言。ハリウッドはもらった!!

タイトル:こわーいヘビ

タイトル:キュートなヘビ

タイトル:エスニックヘビ

6400新作フラッシュ！ FLASH!

『ポリゴンスタジオ』で遊んでみよう!!

マリオアーティスト ポリゴンスタジオ

配布日程が少しずれこんで残念だけど、『ポリゴンスタジオ』は本当に楽しいソフトだ。だれもが想像力と創作意欲をかき立てられること間違いなし。ちょっとした熱意と根性があれば、右のようなすばらしい作品が君にもできるぞ！

タイトル	マリオアーティスト ポリゴンスタジオ	価格	スタータキットとセット販売※
発売元	任天堂	ジャンル	ETC
販売元	ランドネットDD	プレイ人数	1人用
配布開始	8月31日予定	備考	NINTENDO64マウス対応

※64DDを購入する際の価格に含まれる、セット販売のソフト

これが『ポリゴンスタジオ』で中植せんせいが作ったクッパだ!!

ポリゴンクッパのできるまで

こまかい操作の仕方や、テクニックをここで書いていると、いくらページがあっても足りないので、簡単に流れだけを説明するぞ。メインメニューで「プロへのみち」を選択し、次に「モデラーロケット」を選ぶ。ここで、自分の作りたいポリゴンモデルを作成して、色を塗っていくのだ。ここにはベースになるポリゴンモデルが、たくさん用意されているので、これに手を加えて、クッパにしていったわけだ。

1 ドラゴンを選択

クッパを作ると決めていたので、できるだけ形の似ているドラゴンを選択した。これをベースにいろいろと形をかえていったのだ。

←ノコノコでも挑戦してみたが、クッパを作るのならドラゴンの方がやりやすかったぞ

2 ポリゴンを変形させる

もとになるクッパの絵を見ながら、ポリゴンを加えたり、形を変えていく。操作方法やどんな事ができるかは取扱説明書を参考にしてね。

←基本は、方向を決めて、引っ張って形を変えること。新しいポリゴンをくっつけること

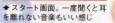
3 色を塗って完成！

ポリゴンモデルが完成すると、後は着色するだけ。残念だけど、細いペンはなく、微妙な着色はできないので、思い切って塗るしかないのだ。

←中植せんせいは、ここまで作るのに約2時間、着色に約30分で、この作品を作りあげた

おすすめミニゲーム「サウンドボンバー」

『タレントスタジオ』では「サウンドボンバー」と「ゴーゴーパーク」の2種類のミニゲームで遊べる。先月号でも書いたけど、「サウンドボンバー」はシンプルながら、非常にできのよいミニゲームだ。8種類の単純なゲームを延々繰り返していくだけなんだけど、何度でも遊べてしまう（内容は下の画面を見てね）。例えて言うと、「ゲーム&ウォッチ」を初めて遊んだ時のハマリ具合に近い。この絶妙な間の取り方は見事!!

↑スタート画面。一度聞くと耳を離れない音楽もいい感じ

↑走ってくる車を避けるだけ。でも、いろんなパターンがあるのだ

↑これは『テトリス』？ 障害物があるとぐっと難しくなるのだ

↑いわゆる蝿たたきゲーム。簡単そうだが、油断すると失敗する

↑スティックの微妙な操作がポイント、大きいモデルだと不利かも

↑シューティング。短時間で打たないといけないので焦る

↑ほとんど運だけ？ という感じ。障害物をよけるだけなんだけどね

↑回転する扇をうまく止めるだけ。でも、だんだん扇が小さくなるのだ

↑ピッチャーが投げたボール?を打ち返すだけ。慣れれば簡単だ

暑いっす。編集部マッシーです。64も4周年を迎えましたが、いよいよ来月以降は新ハードの登場が誌面を飾るようになってきそうです。なんというか無情ですな～ミゼラブルって感じ。

SEPTEMBER

ゲームソフトファンクラブ宛に来る読者からの手紙で最も熱いのは何ですか？（茨城県／ハッシュ2世）さん。

FC宛のハガキはどれも熱い思いが込められているんだけど、最近多いのは『スターフォックス』FCを作ってくれというハガキかな。以前のFC1ではあったんだけど、続編のリリース予定がないっちゅーことで、2では作らなかったんだ。そしたら、熱いハガキが大量に送られてきてもー大変。それにどーやら、続編と呼べるかどーか不明だけど、なんらかのカタチで新作が動いているような気配も察知。これが判明次第立ち上げていこうと思うのでしばし待たれよ。

なぜニンテンドウスペースワールドは東京でしかやらないのですか？（大阪府／関西でもやれデチュウ）さん。

他にも同様の意見多数いただきました。これね。幕張メッセ。東京からでも1時間はたっぷりかかるんだ。でもここでしか見られない情報があるっていうのは、ちょっとね。全国主要都市とかでやればいいのにね。つーわけで、ロクドリ考えました。で、次号の付録におもしろいもんつけるこを予定!! ヒントは団員手帳。幕張まで足を運べない人たちのために特別企画考えます。ご期待ください。足を運べる人にも役立つことと思います。詳しくは次号を待て!!

こんにちわ。ホビーフェア行って来ました!! ルイージと2ショットも撮りましたよ!（千葉県／ちか）さん。

と、いつも元気なちかさんから写真同封でいただきました。残念ながらルイージとの2ショットは小さくて誌面では使えなかったけど、こちらを載せちゃいました。でもさすが、ちかさん。ルイージとの2ショットは結構貴重かも。今度はスペースワールドでも挑戦してみてはいかがですか？ 編集部にはルイージキャラいないんだよね～。チンクルわたるでよければスペースワールドで捕まえて写真撮ってください（笑）。来月幕張でチンクルを探そう!!

相変わらず犯罪者はゲーム好きって公式が成り立っていてム力つきます。（兵庫県／ゲームは正義）さん。

これほんとイヤだよね。で、言ってる評論家モドキはゲームをプレイしたことのない人たちばっか。ゲームに影響されて悪いことをするってやっぱおかしいよ。その人はゲームしかやってないわけ？ きっと本も読むし、映画も見るし、ご飯だって食べる。ご飯の食べ過ぎで犯罪者になった人っていないもんね。結局1人で暗くゲームをやる環境を作っているのは親だったり学校だったり、色々な要因はあるはず。ゲーム=悪と言う前にもっと考えて欲しいよな。

常連さんになるといいことあるんでしょうか？（東京都／実は生まれてこの方初投稿の池谷さん）さん。

例えば、ハガキに書いてある文字みただけで誰だかわかるようになりますね。あ、○○さん今月もくれたな、って。逆にないと心配になったりね。個人的に文通とかはできないんですが、必ずどのハガキも目を通しています。池谷さんは30代後半の年齢と書いてありましたが、お子さんとそのお母さんからもよくハガキをいただきますよ。励まされたりすることも多く、本当に感謝しています。最近はメールでも投稿できるので、お気軽に投稿してみてください。

⬅これがマリオたちの着ぐるみ!! ちょっとピーチの足が怖いぞ

そしてお待たせ!! エンタメ50号記念特大プレゼント。マッシーお得意のリペイントGBCを放出決定。次号にて募集。

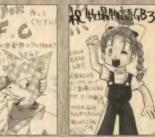
【あてさき】〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
(株)毎日コミュニケーションズ 64ドリーム「ロクドリエンタメ倶楽部」係

4周年で通算ハガキは2000枚以上!!

⬅埼玉県／レッドさん。ちなみにドリームも4周年！

⬆岡山県／雪霧しおんさん。これは買いです

⬆香川県／山口雄さん。毎月お待ちしてます

⬆岐阜県／本州狐さん。左本文を見て見て

⬆宮城県／ぞうじるしゅうとさん。期待作だ

⬆和歌山県／真咲ねむさん。「サバキ2」いいです

⬆静岡県／春風かまいたちさん。期待しよう

⬆福岡県／藤宮ユーリさん。お買い得だしね

⬆千葉県／犬飼鈴助さん。GBAで4を期待

Game Soft Fan Club 2

ゲームソフトファンクラブ

来月号から、ファンクラブ2もちょっとリニューアル予定。新ファンクラブの設立もありまっせ。

ゼル夫くん 外伝

結局リンクの大切な友達は誰だったのか?

ナビィ説10票。ゼルダ説6票。ミド説3票。ルト1票と推察しました。

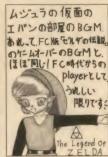
感動したイベントは何ですか?

ハガキで圧倒的に多かったのはアンジュとカーフェイのイベント。これ達成するのかなりメンドイでしょう。でもその分エンディングとかで反映されるからいいよね。あとアンジュさんを3日間つけ回してみるのはストーカー行為なのでダメダメだ。やるならポストマンのみ!!

クリミアさんの出番が少なすぎ!!

あのミルク強奪イベントのクリミアさん、かっちょよかったよね。ントにもー、あのゴーマン兄弟はメッタメタのギッタギタにしてやりたいっすわ!! そしてあのご褒美!! リンクってば一度大人の経験もあるわけだから、あんなことされちゃあ燃え上がっちゃうはず。以降自主規制。

⬆大阪府／宇内崇之さん。名前関連を探すのもいいね

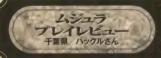
⬆スイス／電竜カエスタさん。いつも遠くからThanks

⬆東京都／オカリナ娘さん。マニア心をくすぐるよね

⬆神奈川県／雪虹そらさん。そうだね、歌はなかったね

⬅宮城県／コトコトさん。この2人にはホントやられたよ

⬅愛知県／NUS-064さん。くららさん同士第1弾です

⬅栃木県／ムジュ夫さん。この意見、ホントに多いよね

⬅三重県／フィンさん。男なら、もうちょっとね～…

リンクの冒険はまさに不眠不休だ。みんなが寝ている夜もダンジョンを攻略していたり、オバケをやっつけたりしてるわけで…。でもよく考えたらリンクって寝てもいなければ食事もしてないし、お風呂にだって入っていない。そして町中で剣を振り回した日にゃ～、ど～みても悪い人。でも、それでもいいの。きっと4日目にはお風呂にも入ってきっちり睡眠とってます。今度はそんなリンクの団員手帳がほしい今日この頃です。

ファイアーエムブレムFC

次期ハードでどれがいいという意見を聞いてみたら…

意外?! にも64DDでやってほしいという声が多かったのでした。

でもN64だろーが、64DDだろーがどっちでもいいです。FEがやれれば、それでいいんです。GBAなら携帯でいつでもFEも夢じゃないし。ドルフィンは…まだわかんないですね～。DVDでマップ250面とかも…よく考えたらイヤです。スペースワールドで動きがあるかな?

⬅東京都／長月りあさん。サラ人気も最近沸騰中なのです

⬅兵庫県／イルカ男Aさん。かなり強そうなキャラに成長

次回作は…

⬅山口県／松村やゆよさん。キャラ別の話を作ってほしい

⬅北海道／ロンロン牛乳さん。セルフィナファンも集まれ

星のカービィ64FC

8／23はコロコロカービィ発売の日ですよ

ドびっくり!! 今度はGBを傾けて遊ぶカービィなのです。

コロコロカービィの詳しい情報は36ページを見てもらうとして、このFCではコロコロカービィはもちろん、今までのカービィイラストまで何でもOKのコーナーです。好きなカービィの技やキャラクターなど、ハガキに書いて送ってくださいね。楽しいハガキ待ってます。

←大阪府／64症候群さん。ストーンストーンをスマブラでもほしい

←愛知県／まりまりさん。カービィグッズをもっと出してほしいね

←群馬県／さきんぼさん。コロコロカービィは来月23日に発売だよ

←徳島県／皇らるふさん。確かにこんなのが来たら怖いかもね

マリオストーリーFC

いよいよ発売日近し!! お先にプレイしましたよ

お先に失礼!! いや楽しかったです。マリオあんた役者だよ!!

本当にすみません。お先に遊ばせてもらいました。いや〜、久々にマリオと冒険しちゃったよ。あんなイベントやこんなイベントが目白押しでと〜っても楽しかったです。さらにさらに、コレクター心をくすぐるようなイベントも盛りだくさんなので、夏休みはこれでた〜っぷり遊べそうですよ。

←千葉県／犬飼鈴助さん。今回はピーチの大活躍もありますよ

←埼玉県／松本郁子さん。リクエストどーもです。姫泣ってとこ?

←栃木県／ソナリータさん。今回のクッパはかなりわるそーだ

←千葉県／緑帽ミレニアムさん。ゼル伝風のマリオストーリーだ

ポケモン金・銀FC

出ました今度は金銀ポケモンも登場の!!

スタジアム第3弾です。巻頭ページでびっくりしたでしょ。

ついについに発表になった『ポケモンスタジアム金銀』。年末くらいに発売が予定されているそーです。これで俄然、金銀のポケモン達を鍛え直したくなったでしょ。で、年末に向けて金銀ポケモン強化案を、みんなから募集します。お勧めの育て方を教えて。後は、夏の映画を観た人、感想教えて!!

←香川県／かなボーさん。このインパクトには参りました

←京都府／藤村ミカさん。イーブイ進化はホントに迷うよね

←千葉県／姫崎朱夏さん。金銀バージョンで出て欲しいよね

←青森県／鵜ショウさん。確かに、なんとなく眠くなっちゃうし

Mother3 FC

1と2をプレイしてほしいぞ

あの名作をプレイしたことのない人にぜひ

1と2は3の前にはぜひ遊んでおきたいよね。GBとかで移植してくれたらいいのにな〜。どうせならGBAでまとめてど〜んと出してくださいよ〜。みんなも『マザー2』のように祈ろう。

←広島県／喋る岩2世さん。とにかくホントに待つしかないのよ

←東京都／おからさん。親子3人で新聞を読むのもいいよね!

←東京都／宝山りふぁさん。8月のスペースワールドで探すよ

おハガキまってます

イラストや質問、なんでもOK。下の宛先までどしどし応募ください
メールアドレスは巻末を見てね。

宛先

〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム
「ゲームソフトファンクラブ2」係

DREAM DRUNKER
by 中植茂久
SHIGEHISA.NAKAUE
今月は『マリオストーリー』です。

こんばんは。わたくしクッパ軍団の参謀その名もカメックババ。

それはカメックス。

つねに惨敗のクッパ軍を勝利にみちびくのが私のつとめですぢゃ。
ほっとけ。

ちなみに参謀とは、戦闘の計画や指導をする人の事です。

すると…

今までの敗北はオマエのせいって事には
なりませんな。

やっぱしね〜〜

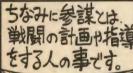
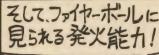
とにかく今回は私に作戦があります。

ガヤ
ガヤ
ガヤ

せいしゅくに!

これから憎きマリオのいるキノコ王国に攻め入るにあたりーー

マリオ打倒の作戦会議をひらく!!

敵に勝つには、まず敵を知らねばならない!
おぉーーー!

読者の期待も高い『マリオストーリー』ですが、プレイしてみた感触はとても良かったです。やっぱりロールプレイングゲームはアクションゲームと違ってキャラにセリフがあるので、世界観やキャラ個性が分かりやすいですね。その分マンガにするのは難しいのですが…(汗)

←千葉県／猫吉さん

←宮城県／けしぇらんぱしゃらんさん

←愛知県／HALさん

←福井県／榎波有紀さん

DREAM DRUNKER 外伝
「黒の記憶」
by 中植茂久
SHIGEHISA.NAKAUE

でも最初にこのムカデを見た時はビックリしちゃった!

ガッハッハッ! おまえの村に行く途中で見つけたんで、捕まえたんだ!!

海に遊びに行くついでにオマエも連れてってやろうと思ってな。──

クッパのおじさん!?

いよっ、ライト!
どうしてここに居るの!?

これから海まで行くんだが、一緒に来るか?

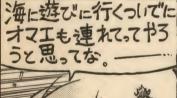
えっ!?海!?

僕、海って見た事無い!
何、ホントか?

ねぇ長老さま! 行ってもいいでしょ!?

うむ…しかしなぁ…子供を1人で行かせるのは……

きっと アモス兄ちゃんが一緒に行ってくれるョ!
ね!?
えっ!?
!

フム……

最近めっきり暑くなってきたのですが、今年は海とか行けそうにないですね。その分クッパ達には海でワイワイ楽しんでもらおうと思ってたのですが、彼らも海には行けそうにないです。(苦笑) ということで、今年はスペースワールドという大イベントに青春のすべてを投球します。(笑) 幕張の近所に住んでいる64DREAM読者は会場に集合しましょう!

群馬県/さきんぽさん。たくさんマンガを描きましょう!

長崎県/バブルエーンさん。もっといろんなキャラ描きたいな

●いよいよ始まったアモスの物語。編集部ではせんせの作るマリオアーティストシリーズの作品に全員脱帽です

宛先 〒102-0074 千代田区九段南1-5-13 (株)毎日コミュニケーションズ 64ドリーム『DDD』係り

ほぼロクヨン流コピー塾

題字：糸井重里

いろんなものを自分なりにコピーをつけていこうというこのコーナー。思ったまま、君が表現したいままを文章にして送ってください。貴方に共感する人もいるはず。

今月のお題

さて今月もたっくさんのコピーいただきました。E-mail投稿のくららんさん。ひとつのメールに120個のコピーを送ってくれましたが多すぎで〜す（笑）。それでは名コピーを見ていきましょう。宝山さんのコピーは、いつもさらっとしていて深いよね。夢継さん曰くリンクってメシ食ってるの見たことないもんね。ピーチものは「桃」を使ったコピーが多かったです。その中でマリオを感じさせるコピーのちかさんのコピーはいいっすね。ワリオのコピーは力自慢みたいのが多かったですね。でも実際にワリオが悪いことしたの、あんま知らないって人が多かったですね（笑）。来月も同じお題で行きますので、みなさんどしどし応募してくださいね。それとE-mail投稿の時はコピーを5つくらいにしてくれると助かります。来月からちょっと誌面も変えて、たくさん掲載できるようにしますよ。

リンク

=僕
E-mail:宝山りふぁさん

最初名前はゼルダかと思っていた
E-mail:マリオLOVEさん

冒険マニア。知人多し
E-mail:レオンさん

爆弾どこに隠し持っているの?
千葉県／リンクリンコさん

爆撃前転小僧
今宵もハイラル徘徊中
千葉県　犬飼鈴助さん

牛乳だけが活動源
東京都／夢継カーフェイさん

森の勇者。もれなく妖精がついてきます
千葉県　けんるいさん

イニシャル「L」は奴とは違うよ
東京都／すらりんさん

さすが勇者、器物破損もなんのその
E-mail:まごしんさん

ピーチ

実はクッパとグルでしょう?
E-mail:坂脇白火さん

気がつけばミニスカ
E-mail:マリヒゲさん

私の彼は太鼓腹
千葉県／ちかさん

おもてむきにはお姫様
長野県　からさん

桃の年頃なんだもん、いつまでも!!
東京都　そのまま使ったさん

趣味:さらわれること
E-mail:喜多啓太さん

永遠のミス・テレビゲーム
E-mail:だって女の子だもん

桃から生まれた…なわけないでしょう
東京都／エセ本郷さん

熟れすぎる前につかまえて
茨城県／ハッシュドリーグさん

ワリオ

自己中キング
E-mail:ペリイ×ペリイさん

あのヒゲ、ムースでかためてるんです
E-mail:マナ☆マナさん

クッパ>ワリオ<マリオ
山口県／松村やゆよさん

表紙で鼻ほじってたのあんたが初めてだ
埼玉県　くらげまりさん

リンク+安岡力也=ワリオ
鳥取県／オジャパメンさん

あんたこそ真の不死身キャラ
E-mail:キノコモルグさん

声が海原雄山
埼玉県／とちっこさん

黄色は注意。俺様に。
E-mail:ウインドウさん

カレーが好きそうに見られます
北海道　どうどうさん

今月のほぼロクヨン流は「私の彼は太鼓腹」千葉県／ちかさんに決定!!

次号のお題

リンク

勇者というか、何でも屋というか。彼のちょっとおかしなコピーとかっこいいコピーをお願いします。

ピーチ

桃からちょっと離れて、アクティブな姫様のコピーを募集します。イラストコピーもOKです。

宮本茂

そしてこの人。任天堂というかゲーム界には欠かせない御大です。ビシっとしたコピーを募集です。

あて先

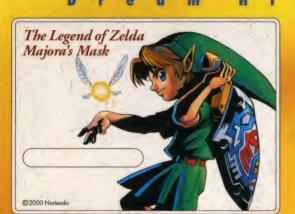
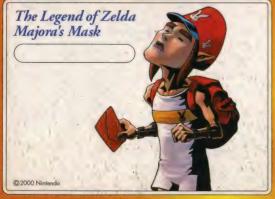
メールアドレスがかわりました

ハガキは下の宛先へ。E-mailは64copy@pc.mycom.co.jpへ。

宛先　〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「ほぼコピー」係まで

◎NINTENDO 64◎	
タイトル	ゼルダの伝説 ムジュラの仮面
発売元	任天堂
発売日	発売中
価格	5800円(カセットのみ)
	7800円(メモリー拡張パック同梱)
ジャンル	3DアクションRPG
プレイ人数	1人用
備考	メモリー拡張パック専用/振動パック対応

Dream Hint Book 4

※このページのイラストは、MDケースのラベルシールを貼る部分と同じサイズです。切り取って背面にペーパーセメントなどを塗り、お気に入りのMDケースに張りつけてください(シールじゃなくてごめん)。裏のページが切り取られてイヤっていう人は、カラーコピーするか、「64ドリーム」をもう1冊買ってね(せこくてごめん)。

月の中でかくれんぼ

いよいよスタルキッドとの最終決戦だ。長い長いタルミナでの3日間が、ようやく終わろうとしている…。キミは新しい日の朝を迎えることができるか？

STEP.1 「誓いの号令」を奏でよう

4つの神殿のボスを倒したら、コレクト画面に4種類のボスの亡骸が集まったはず。ハートのかけら集めや、団員手帳は一度ゲームをクリアしてからでも続けて行えるので、この時点で最終決戦へと向かってかまわない。自信のない人はハートのかけら集めをして、自信がある人はもしもの場合の備えをして、最期の夜12時に時計塔の上へゴー！

⬆ビンの中には、シャトー・ロマーニと妖精をセットしておきたい。備えあれば憂いなしと言うでしょ

⬆初めて時計塔の上に行ったときはデク花を使ったが、リンクの姿なら横から上がることができる

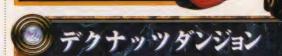
⬆時計塔の上では、直接スタルキッドと戦う必要はない。ウッドフォールの神殿で覚えた「誓いの号令」を奏でよう。この後、舞台は月の中へと移る…

STEP.2 仮面をかぶった少年に話しかけよう

月の中には、草原が広がっている。大木の下に、ムジュラの仮面をかぶった子供がいる。彼に話しかければ、最終ボスとの決戦が始まる。また、走りまわっている4人の子供に話しかければ、4種類のかくれんぼダンジョンにチャレンジできる。かくれんぼダンジョンは必須ではないが、すべてクリアすると、最強のお面である**鬼神の仮面**をゲットできる（くわしくはP58）。

⬆かくれんぼダンジョンにチャレンジするためには、集めたお面を渡さなければならない。どれを渡すか悩む…

⬆渡したお面は、お面画面から消えてしまう。ものすごく不安だけど、その状態でセーブされることはない。安心しよう

デクナッツダンジョン

入口で渡すお面………1	出口で渡すお面………1

まずは1の回転柱から2の足場へとデク花ジャンプする。3の回転柱は、黄色いデク花へ着地すること。出口へ向かうには、高くジャンプする必要があるからだ。黄色いデク花に着地したら、すかさずもぐる。もたもたしていると、トゲトゲに当たって足場から落とされてしまうぞ。

出口

入口

➡回転柱へのアプローチは、デク花を追いかけるのではなく、こっちへ向かってくる花を、お迎えにいく感じで

⬅4つのかくれんぼダンジョンは出口を目指すことが目的だが、ハートのかけらもゲットできる。かならずしも出口ではお面を渡す必要はないが、鬼神の仮面をゲットしたいなら、ちゃんと渡すこと。また、それぞれのダンジョン内にはゴシップストーンがいくつもあるので、まことのお面は最後まで持っていたい

はみだしかんちがい

先月号で募集した「ムジュラなんでもランキング」の投票ハガキに、誰にも言えないかんちがい攻略を書いてくれた人、どうもありがとう。さっそくこのはみだしコーナーで、みんなの笑いモノにしてあげます（笑）。

ゴロンダンジョン

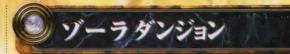
入口で渡すお面……2	出口で渡すお面……2

1のジャンプ台を、ゴロンリンクのまるまりで越えよう。このとき、フラフラせずにまっすぐアプローチすることが大切だ。ジャンプ台を越えたら、3Dスティックから指を放してOK。Aボタンを押し続けていれば、フタの開いた宝箱にぶつかり、自動的に2の場所まで進める。出口に向かうなら、2の場所から歩いて移動し、青い矢印のようにまるまりダッシュすればいい。問題はハートのかけらを取るルート。下の2つの方法でチャレンジしてみよう。どちらにしろ4のジャンプ台を越えたら、歩いて5の場所まで移動すればいい。ここからは簡単。最初のときのように、まっすぐにまるまりでアプローチして、3Dスティックを放して宝箱にぶつかればいい。

⬅2の場所で立ち止まらず、再び3Dスティックを操作して右にカーブ（写真が進入角度の例）。ジャンプに成功すれば、お次はS字カーブだ（3の場所）。今度は3Dスティックを左に倒し、4のジャンプ台を越えよう

⬅2の場所で立ち止まった場合、歩いてS字カーブへ移動する。カーブの出発点に立ち、そこから4のジャンプ台へアプローチしよう。ただし助走距離が短いと、ジャンプは成功しない。最短距離を進まず、一度右側にふくらむといい

➡1へ向かう最初のストレートを、まっすぐにアプローチできなければ、手近のワープタイルに乗るといい。入口に戻ってきたとき、正面を向いた状態となるからだ

ゾーラダンジョン

入口で渡すお面……3	出口で渡すお面……3

かくれんぼダンジョンの中では、いちばん簡単にクリアできる。ようするにゾーラリンクで水流に身をまかせ、分かれ道を出口に向かって行けばいいだけだ。後戻りはできないが、何度でもやり直すことができるので関係ない。

➡入口から、左→左→右→右と進めば出口。はずれの出口には、ゴシップストーンがある

リンクダンジョン

入口で渡すお面……4	出口で渡すお面……4

⬅1の部屋にはダイナフォス、2の部屋にはボス・ガロが現れる。ボス・ガロを倒せば上段に宝箱が現れるので、それにフックショットを刺して移動しよう

⬅3の部屋でアイアンナックを倒すと、ボムチュウ入りの宝箱が現れる。入口左手のカベに背を向け、カベのひびわれポイントを正面に見るように立とう

⬅ボムチュウをかついで、2秒まってから発射。カベを爆破して、現れた目玉スイッチを弓で撃てばハシゴが出現する

⬅4の部屋を出るには、出口に背を向け、ゴシップストーンの左に立つ。ボムチュウをかついで2秒待ち、発射。現れた目玉スイッチを、炎の矢で撃とう

はみだしかんちがい

カカシに「時のさかさ歌」のヒントを教わったとき、「その曲をさかさに吹けば」を「その曲をさかなに吹けば」と読み間違え、ずっとサカナに向かって「時の歌」を吹いていた。（時のサカナうた）…）

井戸の下でギブドに「オバケ…そんでもってでかいの…」と言われたので、わざわざウッドフォールの神殿をクリアしに行き、デク姫をビンにつめて持っていった。（なんという失礼なことを。王様におしおきされるよ）

STEP.3 最強のお面・鬼神の仮面をゲットしよう！

前のページで紹介した4つのかくれんぼダンジョンを、1回のプレイですべてクリアできれば、大木の下に座っているムジュラの仮面をかぶった少年から**鬼神の仮面**をゲットできる。かくれんぼダンジョンの難易度はそれほど高くなく、何度もやり直しが可能で、おまけに時間制限はない。むしろ問題となるのは、かくれんぼダンジョンの出入口で渡さなければならないお面だ。4つともクリアするためには、お面画面が右下の1つをのぞき、すべて埋まっていなければならない。ゲームをクリアするための必須お面は、ガロのお面、隊長のボウシ、ギブドのお面だけなので、この時点ですべて持っている人はなかなかいないと思う。けど、圧倒的な威力を持つ鬼神の仮面には、苦労してゲットする価値があるぞ。

⬆鬼神の仮面は、4つの神殿のボス部屋と最終決戦でしか使うことができない。ちなみに鬼神リンクの声は、『時のオカリナ』での大人リンクと同じ声なのだ

⬅ダンジョンボスにすら楽勝で勝てる、攻撃力の高さは感動もの。防御はできないに等しいが、この強さの前には関係なし

➡回転斬りも可能だけど、おすすめは何と言ってもビーム攻撃。離れた場所からZ注目して、びゅんびゅんビームを飛ばせ！（魔法力を消費するので注意）

お面のゲット方法

※お面の名前の横に書いてある人名・地名は、そのお面をくれる人・またはゲットできる場所を表します。

ポストハット　ポストマン

マニ屋からあずかった母への速達を、アロマ夫人に直接渡さず、ポストマンに配達してもらう。くわしくはP61へゴー。

夜更かしのお面　マニ屋

最初の日の夜12時過ぎ、町の北でバクダン屋のおふくろさんの荷物を守っておくと、最期の日の夜にマニ屋で売られている。ただし500ルピー。

バクレツのお面　バクダン屋のおふくろさん

最初の日の夜12時過ぎ、町の北でバクダン屋のおふくろさんがサコンに荷物を盗まれる。サコンを剣で撃退して荷物を守れば、お礼としてもらえる。

石コロのお面　シロウくん

イカーナ方面への高いガケの手前に、ストーンサークルがある。まことのメガネでシロウくんを見つけ、赤いクスリをあげよう。

大妖精のお面　クロックタウンの大妖精

リンクの姿に戻った後、再びはぐれ妖精をつかまえて（昼は洗濯場、夜はナベかま亭の前）町の北にあるほこらへ連れていく。

キータンのお面　マニ屋のおじさん

最期の日の午後に、マニ屋の裏口でもらえる。ただし初日の夜に町の北でサコンを撃退しているとダメ。くわしくはP61へゴー。

ブレー面　グル・グルさん

夜になると洗濯場に現れるグル・グルさん（1～2日目）。彼の罪の告白を聞いてあげると、ゲットできる。

ウサギずきん　ナデクロさん

ロマニー牧場のコッコ小屋で、ブレー面の「マーチ」を奏でてヒヨコを行進させる。すべてのヒヨコをコッコに成長させると、お礼にもらえる。

ゲーロのお面　腹減りゴロン

ゴロンの里のトーチをすべて灯す→回転するシャンデリアにまるまりダッシュでぶつかる→落ちてきた特上ロース岩を山里の腹減りゴロンに渡す。

ブーさんのお面　デク王国の執事

ウッドフォールの神殿をクリアし、デク姫をデク王のもとへ連れて帰る。その後、デクナッツのほこらで執事を追いかけゴールをめざそう。

●PART.14●最終決戦!ムジュラの仮面

最終ボスは3段階に姿を変える

真の敵はスタルキッドではなかった！ 草原でムジュラの仮面をかぶった少年に話しかけると、ついに最後のボスとの戦いが始まるぞ！ エンディングはそこだ！

STEP.1 ムジュラの仮面

仮面の裏側をねらうには、ゾーラリンクのブーメランを使うといいだろう。ただし、ムジュラの仮面が炎を吐き始めたら、ゾーラリンクでは危険。すぐにリンクの姿に戻ろう。4つのボスの亡骸を飛び回らせておくと面倒なので、さっさと弓で倒しておくこと。亡骸の攻撃はミラーシールドではねかえせばOK。

⬅ムジュラの仮面をZ注目し、炎攻撃をミラーシールドで受ける。盾をかまえたまま、Z注目をとき、盾の角度を調節して炎を当て返そう

STEP.2 ムジュラの化身

速い動きに対抗するなら、ゴロンリンクのまるまりがおすすめ。体当たりで転ばせて、ゴロンパンチでダメージを与えよう。ただしまるまりダッシュは魔法力をムダに消費してしまう。クスリやシャトー・ロマーニを持っていなければ、リンクで近づき、回転斬りで足元をすくってやるといい。

⬅ボスの光の弾攻撃は、ミラーシールドでふせぐことができる

STEP.3 ムジュラの魔人

ボスのムチ攻撃やコマ攻撃は盾でかわす。あまり近づくとけられてしまうので、ある程度の距離からZ注目して光の矢を撃ち、剣でさらにダメージを与えよう(倒れたボスに近づくときは、Z注目をといておくこと)。矢、魔法力がなくなっても、剣さえあれば勝つことができる。最後まであきらめずに！

⬅盾をかまえながらZ注目して、スキができるのを待とう。かならずチャンスは訪れるはずだ！

ロマーニのお面 — クリミアさん

1日目の夜にロマニーのおばけ退治イベントを成功させると、2日目の夕方にクリミアさんがミルク運びを行う。ミルクを野盗から守りぬくともらえる。

座長のお面 — ゴーマン座長

1～2日目の夜、ミルクバーでトトさんの指示するフレーズを4つの楽器で奏でると、曲に感動したゴーマン座長がくれる。ロマーニのお面が必須。

カーフェイのお面 — アロマ夫人

1～2日目に、町長公邸でアロマ夫人に話しかける。リンクのことを「人捜しのプロ」と勘違いした夫人からゲットできる。

めおとのお面 — アンジュとカーフェイ

このスペースに一言で書くことは不可能なくらい、ゲットに苦労するお面。くわしくは、次のページをよく読もう。

まことのお面 — 沼のクモ館で呪われている男

沼のクモ館で、黄金のスタルチュラを倒し、30個のクモの魂を集める。入口に戻ると、呪われた男からゲットできる。

カマロのお面 — カマロ

タルミナ平原の北にあるキノコ岩の上で、夜になると踊っているユウレイがいる。「いやしの歌」でいやしてあげるとゲットできる。

ギブドのお面 — オルゴールハウス親子

イカーナにあるわき水の洞窟で「嵐の歌」→パメラが出てきたら気がつかれないようにオルゴールハウスの中へ→地下の怪人に「いやしの歌」。

ガロのお面 — ゴーマン兄弟

エポナに乗ったまま、ゴーマントラックの兄弟に話しかけるとレースにチャレンジできる。レースに勝てば賞品としてゲットできる。

隊長のボウシ — スタル・キータ(宝箱)

イカーナの墓場の奥で、巨大なガイコツに「目覚めのソナタ」→追いかけて戦う→勝てば宝箱の周りの炎が消えるので、フックショットでゲット。

巨人の仮面 — ロックビルの神殿(宝箱)

ダンジョンの天地を逆転した後、ボス部屋直前の通路でアイゴールを倒す。現れた宝箱の中からゲットできる。

はみだしかんちがい

海賊の砦に入るとき、水中の板は引き潮になってからバクダンで壊すのだと思いこみ、1日中浜辺でボーとしていた。(なかなかゼルダ的なネタだと思う。こういうのをはずされると、ちょっとがっくりだよね)

アンジュさんを幸せにしよう！

ラスボスを倒した、お面やハートのかけらも集めた、はぐれ妖精も助けた。けど、アンジュさんだけがどうしても幸せにしてあげられない…。というキミのために、婚礼イベントを徹底攻略！ エンディングでは、ハンカチをご用意ください！

まずはカーフェイのお面をゲットしよう

下の黄色い地色の部分が、同じ3日間で行わなければいけないイベントの流れだ。その他にもたくさんのイベントがからんでくるが、アンジュさんを幸せにするためには下のイベントさえこなしておけばOK。まずは、カーフェイのお面をゲットしなければ何も始まらない。まだの人は、1～2日目に町長公邸にいるアロマ夫人のもとへゴー！

⬆カーフェイのお面をつけて町の人に聞き込みしても、あまり役立つ情報は得られない

めおとの面ゲットまでの長い道のり

同じ3日間でやらなければいけないこと

1日目:午前6時ごろ

1日目:午後12時ごろ

STEP.1 深夜の約束をしよう

午後2時過ぎに、アンジュさんはポストマンから手紙を受け取る。この直後にカーフェイのお面をつけてアンジュさんに話しかけると、深夜11時30分に厨房で会う約束ができる。宿のカギがなくてもOKだ。

⬅デク花を使えば、ベランダからナベかま亭の2階へ進むことができる。不用心なり…

STEP.2 ナベかま亭の厨房で…

11時30分に約束しておきながら、アンジュさんは少し遅れてやってくる（笑）。逆に、リンクが遅刻したとしてもOKだ。朝6時直前まで、ずっと待っていてくれる。アンジュさんの話を聞き、カーフェイへの手紙を受け取ろう。

⬅カーフェイへの手紙は、ナベかま亭の便所の手に渡すことも可能。ただし、アンジュファンとしては許されない行為。それをやっちゃった人、恥を知りなさい！

1日目:深夜0時30分ごろ

関連するイベントなど

➡最初の日の朝、町の南にあるポストへキータンのお面をかぶった少年が手紙を出しにくる。この手紙をポストマンが回収して、午後にナベかま亭へ配達するのだ

⬅お昼前後は、アンジュさんはおばあさんのお昼ごはんの用意をしている（厨房→おばあさんの部屋→アンジュさんの部屋）。2時ちょっと前に再びフロントに戻ってくる

■宿のカギとゴロンの悲劇

フロントに戻ってきたアンジュさんに話しかけて、予約はあると答えれば、宿のカギをゲットできる（ただし、この日最初の会話でなければダメ）。カギがあれば24時間出入り自由となり、2階のナイフの間にも入れるようになる。宿のカギがなくてもアンジュさんは結婚できるが、団員手帳に幸せマークをつけるためにはゲットしておかなければならない

⬅かわいそうなのは同名のゴロン。リンクがカギをゲットしなければ、ちゃんと泊まれたのに…

■バクダン屋のおふくろさんは見捨てよう

アンジュさんは朝まで厨房で待っていてくれるので、同時に町の北でのサコン撃退イベントを行うことも可能…、だが、同じ3日間でバクダン屋のおふくろさんの荷物を守ってしまうと、婚礼イベントは失敗してしまう。アンジュさんの幸せを願うなら、バクダン屋のおふくろさんには荷物をあきらめてもらうしかない

はみだしかんちがい

いつも笑っている男に仮面を取られた、というカーフェイの話を聞き、絶対しあわせのお面屋があやしいと思ったので、時計塔の中でずっと見張っていた。（ちなみに時計塔の中では時間が進まないんですけど…）

STEP.3 カーフェイへの手紙を投函しよう

カーフェイへの手紙をゲットしたら、すぐに**ポストに投函**してOK。どの場所のポストでも構わない。

⬅ポストマンは、午前9時から集配に出かける。その時間までには投函しておきたい。ちなみに配達は午後1時からだ

2日目:午後3時ごろ

STEP.4 マニ屋の裏口で

午後3時を過ぎたら、洗濯場からマニ屋の裏口へ入ることができる。手紙を受け取ったカーフェイから、**思い出のペンダント**を預かるので、再びアンジュさんのもとへゴー。

⬅この部屋からマニ屋の店内をのぞくことができる。カーフェイはここでサコンがやって来るのを見張り続けるという。

STEP.5 思い出のペンダントを渡そう

ナベかま亭に戻り、アンジュさんに**思い出のペンダントを渡そう**。

2日目:午後9時30分ごろ

2日目:深夜0時30分ごろ

3日目:午後1時ごろ

⬅思い出のペンダントを渡さないと、カーフェイをあきらめたアンジュさんは、最期の日の夕方、家族とともにロマニー牧場へ避難する…

STEP.6 サコンのアジトに潜入しよう

最期の日、カーフェイはイカーナにあるサコンのアジトの前で、サコンが来るのをじっと待っている。午後6時より少し前に行き、岩のカゲに隠れて一緒にサコンが来るのを待とう。

⬅サコンのアジトは、イカーナの川を渡らず、川沿いにずっと右へ行ったところだ。6時を過ぎるとサコンがやって来るが、まだ出ていってはダメ。見つかると、ここまで積み上げたものがすべてだいなしとなってしまう。カーフェイがアジトに入ってから、後を追えばいい

➡あわてて飛び出すと、このいつものセリフ。また最初からやり直すしかない…

⬅カーフェイに言われるままに、スイッチを踏もう。ここから、カーフェイとリンクを交互に操作できるようになる

次のページへゴー!!

➡カーフェイへの手紙をポストに投函していない場合、アンジュさんが悲しげな顔で洗濯場にやって来る。もちろんポストマンは、配達すべき手紙を集配していないので、来るワケがない…。つまりこれは、失敗例だ

⬅ちゃんと投函していればこのとおり。キータンのお面の少年（カーフェイ）が扉を出た直後から、いつもカギのかかっていたマニ屋の裏口へ入ることができる

➡ナイフの間のカベがはがれている部分をチェックすると、隣の部屋の声が聞こえてくる。いろいろな大人の事情がありそうだ…。

➡サコンがマニ屋に、ボム袋を売りにくる。最初の日の深夜に、町の北でバクダン屋のおふくろさんから盗んだものだ。ここでのやりとりを、カーフェイが裏口から見ているはず。もしも最初の日にサコンを撃退していると、サコンはマニ屋にやって来ないので、当然カーフェイはこのシーンを見ることがなくなる。つまり婚礼イベントは進められないってワケ。わかるかな？

■キータンのお面と母への速達をゲット!

マニ屋の裏口に再び入ることができる時間だ（アンジュさんの幸せとは、直接関係ないイベント）。マニ屋のおじさんから、カーフェイはサコンを追ってイカーナへ向かったという話を聞くことができる。このときキータンのお面をゲットでき、また、カーフェイがアロマ夫人に宛てた母への速達を預かることになる

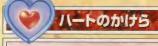
■母への速達は二者択一イベント

マニ屋からあずかった**母への速達**は、リンクが直接渡す方法と、ポストマンに配達を頼む方法の2種類がある。どちらか一方しか選べないので、団員手帳をすべてクリアするためには、ここまでの流れをもう一度行わなければならない。

アロマ夫人に直接渡す

⬅夫人は午後6時以降、ミルクバーにいる。この時間に行くなら、サコンのアジトをあきらめるしかない。サコンのアジトをクリア後でも間に合うが、その場合はミルクバーの会員証であるロマーニのお面が必要だ。お礼はシャトー・ロマーニ入りのビン。実は最速でゲット可能なビンはこれなのだ

ポストマンに配達してもらう

⬅ポストに投函せず、逃げたくても逃げられないポストマンに渡してあげよう。アロマ夫人に配達した後、彼はようやく仕事から解放される。町の東門の前で、いらなくなったポストハットをくれる

ハートのかけら

➡キータンのお面をかぶり、町の北やミルクロードにある動く草を斬ろう。現れたキータンの出題するクイズに全問正解すると、ハートのかけらをゲットできる

はみだしかんちがい
ゾーラの岬で「潮騒のボサノバ」を奏でた後、現れたカメの背中にゾーラリンクのまま乗ろうとして、水中から何度もゾーラジャンプを繰り返していた。（カメの中がダンジョンだと思い、クチの中に入ろうとした人もいました）

砂金はゴートを倒した残骸から取れるモノだと思い（金のカタマリに見えたので…）、バクダンや大バクダン、炎の矢などを使い粉々に砕こうとした。（そう言えば、ゴロンレースの賞品って、なんで砂金なんだろ？）

STEP.7 サコンのアジトをクリアしよう

画面下の部屋ではカーフェイを操作しスイッチを作動させ、画面上の部屋ではリンクを操作し敵を倒す。それぞれ3つの部屋をクリアすれば、最後の部屋にたどり着く。ベルトコンベアが太陽の仮面を回収するまでに、アジトの仕掛けをクリアしよう。

⬅カーフェイの最初の部屋で矢印のようにブロックを押し、リンクはデクババを倒す

➡2つめの部屋。赤いスイッチを踏まないように、右下の青いスイッチを踏む。赤いスイッチはコンベアのスピードを速めてしまうのだ。逆に、黄色いスイッチはコンベアのスピードをゆるめるので、踏んでOK。リンクは、2匹のデクババを倒す

⬅3つめの部屋。写真のような順番でブロックを動かす（2はひっぱり、他は押す。ちなみにブロックは、横様の向きで動かせる方向が決まっている）。リンクはウルフォスを倒す。やや手強いので、回転斬りなどを使おう

➡最後の部屋。カーフェイとリンクで、それぞれ青いスイッチの上に立てばコンベアは停止する

STEP.8 不気味な月の輝く夜に…

サコンのアジトをクリアしたら、カーフェイは走って町へ戻る。どんなに短い時間でアジトをクリアしても、この時点ですでにカウントダウンが始まっている。「大翼の歌」で町へ戻り、ナベかま亭のアンジュさんの部屋でカーフェイの到着を待とう。

⬆最期の日の夜はアンジュさんの部屋に入ることができる。カウントダウンが始まっても、じっと待つアンジュさん…。なかなかカーフェイが来なくてあせってしまうが、残り2：00のとき東門から現れ…

⬅残り1：30のときに部屋へ入ってくる。ついに到着したカーフェイ！ここから先は、自分で見てください。感動的な再会のシーンの後、めおとの面をゲットできる

ボンバーズ団員手帳まるごとクリアガイド

4カ月にわたってお届けした攻略ヒントブックも、これでおしまい。最後に団員手帳のクリア条件を一気に紹介しよう。エンディングを見るために必要な団員手帳イベントは、唯一ゴーマン兄弟とのレースのみだけど、誰かを幸せにするごとに、エンディングでうれしいシーンを見ることができるのだ。特にアンジュさんを幸せにしてから見られるエンディングは、これこそ真のエンディングという感じ。泣けるよ、絶対。

ボンバーズ

必要！	特になし
ゲット	ボンバーズ団員手帳・アジトの暗号

●リンクの姿に戻れたら、ボンバーズと再び追いかけっこする。または、タルミナ平原のデク花を使って天文台に入り、通路を逆戻りしてリンクの姿で町へ出る。

アンジュさん

必要！	カーフェイのお面・思い出のペンダント
ゲット	宿のカギ・カーフェイへの手紙・めおとの面

●1日目の午後、予約はあると答えると宿のカギをゲットできる。ただし、その日最初の会話であること。
●ポストマンが手紙を届けた後、カーフェイのお面をつけて話しかけると、深夜の約束ができる。
●深夜の厨房で話を聞き、カーフェイへの手紙を預かる。
●カーフェイから預かった思い出のペンダントを渡す。
●サコンのアジトをクリアした後、ナベかま亭で再会したアンジュさんとカーフェイから、めおとの面をもらえる。

カーフェイ

必要！	カーフェイへの手紙・ガロのお面・フックショット
ゲット	思い出のペンダント・めおとの面

●アンジュさんから預かったカーフェイへの手紙をポストに投函しておくと、2日目の午後にマニ屋の裏口へ入れるようになる。そこでカーフェイの素顔が見られ、思い出のペンダントを預かる。
●サコンのアジトをクリアする。
●サコンのアジトをクリアした後、ナベかま亭で再会したアンジュさんとカーフェイから、めおとの面をもらえる。

マニ屋のおじさん

必要!	特になし
ゲット	キータンのお面・母への速達・夜更かしのお面

●アンジュさんに、カーフェイから預かった思い出のペンダントを渡せば、3日目の午後マニ屋の裏口に再び入れるようになる。キータンのお面と母への速達を同時にゲットできるが、1日目の夜に町の北でサコンを撃退しているとダメ。
●1日目の夜に町の北でサコンを撃退していると、3日目の夜に夜更かしのお面がマニ屋で売られる。ただし値段は500ルピー! 先に海のクモ館で、500ルピー入る巨人のサイフを入手しておこう。これは1日目にクリアすること。2日目以降にクリアすると、ただのルピーしかもらえない。

バクダン屋のおふくろさん

必要!	特になし
ゲット	バクレツのお面

●1日目の深夜0時30分、町の北で荷物を奪おうとするサコンを、剣で撃退し、荷物を守ってあげる。

ロマニー

必要!	大バクダン
ゲット	ビン(ミルク)

●大バクダンを使ってミルクロードの大岩を爆破し、1日目のロマニー牧場へ。深夜のオバケ退治の助っ人を約束する。
●1日目の深夜に、オバケから牛を守り抜く。

クリミアさん

必要!	特になし
ゲット	ロマーニのお面

●1日目の深夜にオバケ退治を成功していれば(ロマニー参照)、2日目の夕方6時にロマニー牧場から馬車が出る。その馬車に乗って、野盗からミルクを守り抜く。

ドトール氏

必要!	めおとの面
ゲット	ハートのかけら

●めおとの面をかぶって町長公邸に入り、長い会議を終了させる。

アロマ夫人

必要!	母への速達
ゲット	カーフェイのお面・ビン(シャトー・ロマーニ)

●1~2日目に町長公邸で話しかけ、カーフェイ探しを引き受ける。
●マニ屋のおじさんから預かった母への速達を、3日目の夜にミルクバーで渡す。

トトさん

必要!	ロマーニのお面・ゾーラの仮面
ゲット	座長のお面

●1~2日目の深夜、ミルクバーでトトさんの指示するフレーズを、4種類の楽器で奏でる。

ゴーマン座長

必要!	特になし
ゲット	座長のお面

●トトさんのイベントをクリアすると、同時にクリアとなる。

ポストマン

必要!	カーフェイへの手紙・母への速達
ゲット	ハートのかけら・ポストハット

●1~2日目の夕方から夜にかけてポストハウスへ。10秒ゲームをクリアする(ウサギずきんがあれば少し便利)。
●アンジュさんから預かった、カーフェイへの手紙をポストに投函する。
●マニ屋のおじさんから預かった、母への速達を渡す。

ローザ姉妹

必要!	カマロのお面
ゲット	ハートのかけら

●1~2日目の夜、町の西でカマロのお面をつけて踊ってあげる。

??

必要!	土地の権利書など
ゲット	ハートのかけら

●権利書や手紙などのカミ類を渡す。

アンジュのおばあさん

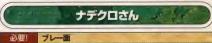
必要!	夜更かしのお面
ゲット	ハートのかけら×2

●夜更かしのお面をつけて2種類のお話を最後まで聞き、話の後の選択肢に正解する(朝までコースは「わかんない」を選ぶこと)。

カマロ

必要!	いやしの歌
ゲット	カマロのお面

●1~3日目の深夜12時から朝にかけて、タルミナ平原の北にあるキノコ岩の上で踊っているので、「いやしの歌」でいやしてあげる。

ナデクロさん

必要!	ブレー面
ゲット	ウサギずきん

●ロマニー牧場のコッコ小屋で、ブレー面の「マーチ」を使い、すべてのヒヨコをコッコに成長させる。

ゴーマン兄弟

必要!	エポナ
ゲット	ガロのお面

●エポナに乗って話しかけ、持ちかけられたレースに勝つ。
●クリミアさんのミルク運びを成功させる。

シロウくん

必要!	赤いクスリ・まことのメガネ・エポナ
ゲット	石コロのお面

●イカーナへの道にあるストーンサークルを、まことのメガネで見ると話しかけられるので、赤いクスリをあげる。

グル・グルさん

必要!	特になし
ゲット	ブレー面

●1~2日目の夜、洗濯場で罪の告白を聞いてあげる。

はみだしかんちがい

クロックタウンのはぐれ妖精はビンでゲットするものだと思い、まずはビン探しに熱中した。当然、何度も月が落ちた…。(神殿のはぐれ妖精をゲットするために、ビンが15個必要なんだと思っていた大ボケさんもいました)

これが最後の『ムジュラ』の話

ZELDA STAFF INTERVIEW, ENCORE!

先月号から引き続き、開発スタッフの皆さんに『ムジュラ』を語ってもらいます。先月は紹介できなかった、月の中の話、アンジュさんの結婚式の話、鬼神の仮面の話などなど…。ゲームをプレイしたからこそ、読んで楽しい開発秘話をお楽しみください！

スタッフの結婚披露宴で生まれたアンジュさんの婚礼イベント

小泉　婚礼イベントは、うち（情報開発部）のスタッフが結婚したとき、披露宴会場で思いついたんですよ。

高野　新郎がカーフェイみたいな髪型をしてたんですよ。それを見たときに、「これ、使えるよね」って。ほとんど結婚式そっちのけで、「これゲームのネタだ」って（笑）。

小泉　ちょうどその頃、北朝鮮のテポドン騒動があって、「今日ミサイルが落ちてくるらしいで。結婚なんてしてていいのか？」と冗談を言っていて、「このネタ、いけるんとちゃうか！」って高野と青沼と僕の3人で盛り上がってたんです。

――　披露宴そっちのけで？（笑）

小泉　そうそう。ミサイルが落ちてくるかもしれないところで（笑）。

今村　オレが一生懸命、余興の練習をしているところで（笑）。

小泉　「幸せそうな顔して結婚式してて、ええんかなあ？　ミサイルが落ちてくるんじゃないの？」っていう冗談と、月が落ちてくるという設定がちょうどぴったり一致したので。

高野　ネタはどこに落ちているかわからないですよね（笑）。

今村　そうそう。高野は、もうすぐ結婚するんですよ。

――　おめでとうございます！　ネタにされないように気をつけてくださいね（笑）。ところでエンディングの結婚式は、さまざまな解釈ができると思うんですが、結局カーフェイは大人に戻れたんですか？

小泉　ご想像におまかせします。大人に戻ったかもしれないし、子供のままかもしれないし…。そういうふうにどちらにもとれるようなシーンにしたいっていう話をしたら、みんな「その方がいいね」って賛成してくれたので。

――　カメラ位置がカーフェイの視点だとすると、大人に戻れたのかなあと…。

小泉　もしかしたら、かかとの高いブーツをはいてるだけなのかもしれませんよ（笑）。

⬆思い出のペンダントをアンジュさんに渡さずに、サコンのアジトをクリアすると、ナベかま亭に戻ってきたカーフェイの悲しい姿が見られる。ごめん…

小泉歓晃さん

こいずみよしあき●ゲームシステムディレクター

1968年・静岡県生まれ

トトさん誕生秘話

小泉　もともとダル・ブルーっていうのは、青沼のほうのシナリオにあった設定なんですね。タルミナでそんなに有名なバンドだったら、カーニバルに出演しないとおかしいじゃないかと考え、公演を行う設定にしたんです。その後、公演の予定があったんだけど、マネージャーが断りに来るっていう設定になって、急遽マネージャーを作ることになったんです。最初はただの業界人っぽい男だったんですけど、デザイナーにまかせたらあんな太った変なのができあがってきて、「全然イメージと違うけど、おもしろいからいいか」みたいな感じで。まあ、そんな感じでほとんどのキャラは、「こうしよう」「こうなりました」「これでいいか」というふうに、できあがりましたね。

⬆このセリフ、業界人の間で流行らないかなあ（笑）

はみだしかんちがい　ポストマンが、予定表最優先なので逃げられないと困っていたので、ポストハウスのカベにかかった予定表をなくしてあげようとした。剣で斬りかかったり、バクレツのお面で爆破しようとしたり…。（ちょっといい話だ…）

スタッフの夢に出てきたシーンをゲームの中に再現したムジュラの魔人

今村　最初、僕がオドルワを作ったときに、「こいつにムチを持たされへんかなあ」ってボス・プログラマーの森田に言ったんですよ。そのときは「ちょっと難しいなあ」って言われたんですけど。ところが最後にムジュラの魔人を作ったときに、森田がすごくいいムチを作ってきたんで、「これはええなあ。じゃあ両手にもたして」って頼んで、「おー、もっとえええやん！」という感じで。さらに森田が「オレ、昨日、魔人がコマをまわす夢見たわ」って言うんで、「おー、そんならコマ出そう！」って最後のほうで決まったんです。

小泉　開発も最後のほうになると、みんなゲームのキャラクターが夢に出てくるんです。

高野　最初にリンクがデクナッツに襲われるデモも、河越（巧氏=シネマシーンディレクター）が何気なく作ったんですけど、それを見た青沼が…。

今村　めちゃめちゃ大騒ぎしてたよな。「これはオレが見た夢や──！」って（笑）。

⬅ムジュラの魔人がコマをまわす夢…。そんなシュールな夢も、あっという間にネタになるのだ

➡リンクの周りに、ゾワゾワ集まるデクナッツ族たち。恐くて、うなされそうな夢だなあ…

高野 充浩さん

たかのみつひろ●スクリプトディレクター

1967年・愛知県生まれ

今村 孝矢さん

いまむらたかや●アートディレクター

1966年・奈良県生まれ

なくなった大人リンクのお面と2種類の巨大化お面

小泉　大人リンクになれるお面は、途中までは残っていたんですけどね。こどもと大人の入れ替えができるっていうのは前作のネタであり、今回はそうではなくて、こどもリンクから各種族に変身できるゲームなんだと決めていたんです。だから大人リンクになれるとしても、それはおまけ的な要素にとどめるつもりだったんですね。まあ、そう思っていたんですけど、ただ大人になってもおもしろくないなあ、やっぱり強くないとなあ…、という話を今村にしたんです。

── 鬼神の仮面は、大人リンクのネタが発展したものだったんですか？

今村　鬼神の仮面は、もともと巨人の仮面のネタだったんです。お面が19個までしか決まっていなくて、もう1個何か作ってくれって言われて。ちょうど僕と森田とで、「リンクが巨人になって戦うといいかなあ」って話していたところだったんです。その巨人化するリンクと鬼神リンクっていうのは、同じネタだったんです。巨大な鬼神の仮面のリンクを作って実験していたら、あんまりデカすぎて強くて、「ゲームにならへんな」って思い、分けることにしたんです。

── なぜ、その2種類のお面だけ、ボス部屋専用なんですか？

今村　ねえ（笑）。あれができたとき、青沼に「せっかくだから、フィールドでも使えるようにしよう」って提案したら、「なんちゅうこと言いだすんや！そんなこと今からやってられるかい！」って怒られて（笑）。スケジュールの事情を知らない僕は、「なんでかなあ？」って思ってましたけど（笑）。

── 巨人リンクだと、クロックタウンにすら入れなさそうですね（笑）

小泉　鬼神リンクには、少くとも「ドアをくぐる」っていうアクションが必要になるでしょうね。ドアは大人リンクの背の高さには対応してるんですが、鬼神リンクは大人リンクよりも背が高いので…。

⬅スペースワールドのときに配布された画面写真の中で、アイコンだけは確認できた大人リンクのお面

はみだしかんちがい

ウッドフォールの神殿の回転する巨大な木の花のトーチ。上段のトーチにデクナッツリンクで飛び込み、燃える体で木の花のトーチに体当たりして灯そうとした。（まさに捨て身のプレイ。あっぱれである）

はみだしかんちがい

ジムに風船を割ってみろと言われたので、ジムの前でシャボンをふくらませては何度も割ってみせた（ガムのように）。その後は、タルミナ平原に出る門の上の飾りが風船だと思っていた。（ジムもあきれるナイスなボケだ）

草原、子供たち、失うお面…とても意外だった月の中

小泉　月の中に入るっていうのは最初から決まっていたんですけど、そこがどんな世界なのかは、しばらく決めていなかったんです。仮に作ってあった世界もあったんですけど、月基地みたいな感じであまりよくなかったんですね。

今村　大きな木があって、広い草原があるっていうイメージは、偶然にも僕と小泉で同じことを考えていたんです。

――　あの世界観は、どこから出てきたんですか？

今村　『2001年宇宙の旅』なんですけど…。まあ、それより月の中が、ガミラス星（『宇宙戦艦ヤマト』より）みたいなのだとしらけるかなあと…。

小泉　『ムジュラ』の世界は奇妙な世界なんだっていうのが原則としてあったんで、月の中がガミラス星だと、かえって普通な感じなんですよ。おとぎ話のような世界に持ってきていちばん違和感があるのは、写実的な世界だと思うんですね。すっきりした絵画的な世界と言うか…。

今村　「あそこはワケがわからん」って、ネットで読んだんやけど…。

小泉　そういうのは僕はあまり気にしていないんです。あそこのシナリオは僕が書いたんですけど、あの世界でいろいろ感じてもらおうとネタふりだけをしたんですね。僕の中では、あの世界はこうだって決まっているんですけど、「あれは、お面屋の子供たちか？」とか、いろいろ想像してもらえればうれしくって。正解っていうのは、あの世界にはないんですけどね。大きな木の周りで、お面をかぶった子供達が遊んでいて、さらにその子供達は「ドア」の役割だというのは決めていたんです。ドアに入ったら、また違う世界があって、全部のドアに入ったら最後にムジュラの仮面と戦うという流れは、すんなり決まりましたね。

――　子供たちにお面を渡すっていうのは、プレイヤーにしてみたら身を切られる思いの選択なんですが…。

小泉　最後の最後ですし、身を切られる決断をする場面がほしいと思っていたんですよ。今まで苦労して集めてきたものをすべて差し出しても、「最後の仮面が欲しい…」と思ってもらいたいなと。もともとお面の1枚1枚に、思い出が見られるというふうな仕様を考えていたんですけど、ちょっと時間的に難しかったんですね。じゃあ、1枚1枚に意味をつけたい、なぜ20枚集めないといけないのか、と。20枚を放棄してでも手に入れたいお面に、どれくらい価値があるのか、とプレイヤーそれぞれに考えてほしいんです。それを奉納していくというのは、儀式としてやらなければいけない行為だろうと。月の内部がガミラス星の頃は、お面をはめる穴があって、そこに1枚1枚はめていくっていうかたちだったんですけど、それではあまりにそっけなく味気ない…。全部の穴がお面でうまったら、もう1枚もらえるっていうのだと、すごくゲームの仕様くさいじゃないですか。月の内部がいまのイメージに決まったとき、お面を受け取ってくれる人がいるという、儀式へと変えることができたんです。

――　子供たちのセリフが、突然シリアスなテーマを突きつけてくるんでびっくりしたんですけど…。

小泉　『夢をみる島』のときから思っていたんですけど、ボスを倒すときに言われていちばん嫌なセリフは、自分のやっていることは正しいのかって問われることだと思うんです。「お前がオレを倒すと、この世界はなくなってしまうぞ」というようなことを、『夢をみる島』でボスに言わせたんですね。それを言われるとプレイヤーはつらくなるはずなんですが、「それでも先へ進むだろうか？」と思う部分があったので。今回も、子供とは言っても彼らはボスの亡骸をかぶっているので、つまり一度倒した敵なんですね。その敵ともう一度しゃべるときに、いいことを言ってくれると変じゃないですか。そこで、リンクの精神面を攻撃するという感じのセリフを書いたんです。嫌な気持ちになるかもしれないけど、最後にムジュラを倒すことで、「いや、オレには友達がいるぜ」とか、そういうふうに感じとってもらえたらいいかなあと…。

⬆子供たちにお面を渡すと、そのお面がお面画面からなくなってしまう。そのままの状態でセーブされることはないが、最初はドキドキする儀式だ

今村　うまいこと言うなあ…。

小泉　一応、考えてやってるんですよ、これでも（笑）。

――　『マーヴェラス』で、似たような感じのイベントがあったじゃないですか。操作できる3人のキャラの中で、誰を選ぶかユーザーに決めさせるという…。なので、青沼さんか高野さんの考えたシナリオかなと思っていたんですが。

高野　基本的に、みんなの考え方が似ているんですよ。そんなに大きくかけ離れていないと言うか…。デザイナーたちも含めて、全然違う仕事をしていても、根本的な部分で似ているんでうまくまとまり、やりやすかったなあと思いますね。

小泉　今回の『ゼルダ』は一度ゲームを作った後のゲームなんで、下地はできている、じゃあその上に何を乗せるかということを考えたんですね。そのとき集まったスタッフを見たら、アドベンチャーが得意な人が多かったんで、このメンバーでやるならアドベンチャーをやるしかないねってすぐに決まったんです。僕もアドベンチャーは好きだし、青沼も高野も『マーヴェラス』で経験があるし、二人はその上『ゼルダ』が好きなんですよ。それがすごく幸運でしたね。今回、結果的にはダンジョン色の薄いゲームになりましたけど、アドベンチャーへ持っていって正解だったと思っています。

高野　こういう『ゼルダ』も、ありじゃないかなあと。

いろんな気持ちを感じるゲームには「攻略」という言葉は似合わない

―― お面をゲットするまでの道のりはおもしろいんですけど、ゲットしてしまうとそのお面を使ってハートのかけらをもらい、それでおしまいみたいなものがあるでしょう。めおとの面とかポストハットとか…。

小泉 作り手の勝手な言い方なんですけど、思い出を大事にしてほしいんですよね。「このお面をとったときに、こんなことしたなあ。こんな苦労したなあ」と。そのお面がないと次に進めないというような、攻略アイテムとしてお面は使いたくなかったんですよ。たとえば、フックショットを取るために、絶対このお面が必要だというような扱いでは、思い出にならないと思うんです。

―― ……反省しました。僕は、すぐに「このお面、役に立つの？」とか思ってしまうので（笑）。

小泉 今回の『ゼルダ』は、「攻略」という言葉がふさわしくないゲームにしたいと宮本がよく言っていましたが、実際そういうふうになったと思うんです。「攻略」ということばかりを考えていると、エンディングを見るためにユーザーがゲームをしているようで…。そうではなくて、僕らはおもちゃを提供して、際限なくそれで遊んでもらいたいんですよ。「攻略」から離れれば、そちらに近寄ってきているということなんで。エンディングを見たら、あるいはハートのかけらを集めきったらこのゲームはおしまい、というふうにはならないように、どれだけ長持ちするゲームにできるかっていうのが課題だったんです。

高野 今回は「世界を救う！」っていう大きな目的よりも、「自分が関わった人を助けたい、自分の隣にいる人を幸せにしたい、そのために月を落とさないようにしよう」という遊び方をしてもらえるように作ったんです。だから、あまり人に関わらなかった場合のエンディングは「ああ、こんなものか」っていう感じになるし、多くの人に関わってイベントをクリアしてから見るエンディングは、まったく違うものが見られるんですね。

小泉 どのイベントでもわりと気をつけたのは、最期の日に月が落ちてくるとき、それぞれのキャラクターがどんなことを思ってその瞬間を迎えるのかってことなんです。「ああ、月が落ちてきて死んじゃう…」というふうには、それぞれのキャラが考えないようにしたんですね。月が落ちてくるとき、彼らの中で何を残念に思っているかを表現したかったんです。アンジュさんなら「カーフェイが来なかった」とか、ナデクロさんなら「コッコに成長しなかった」とか、そういうふうに、とにかく自分が死んでしまうという瞬間でさえも、その死に月を直結させたくなかったんです。みんなが「月が落ちてきて死んじゃう」と思っているような、悲観的な終わり方はしたくなかったんです。だからアロマ夫人は、バーで静かに最後の瞬間を迎えていたり、カーフェイにしたって月のことよりは盗まれたお面のことを考えているんですね。あるいはポストマンの「逃げたくても逃げられない」という苦悩や…。なんでもかんでも月が一番悪いっていうふうにしちゃうと、いろいろなイベントで、それぞれのキャラの人生を書いた意味がなくなると思うんですね。

←なぜ、アロマ夫人はミルクバーで最後の瞬間を迎えようとするのか…。3日目の夜には、そんなことを考えてしまう…。

エンディングの最後の最後で流れるあのなつかしい音楽は…？

高野 スタッフロールの後で流れる「サリアの歌」は、旅立つリンクを見送るスタルキッドがリンクのために奏でているんです。エンディングで、スタルキッドがリンクに言うセリフがあるでしょ…。

―― ああ！ そういうことだったんですか！ つまりスタルキッドにあの歌を教えたのは、サリアだったんですね！

「ラン・ローラ・ラン」を観て「ムジュラ」のシステムを思う

糸井重里さんのHPで、『ラン・ローラ・ラン』という映画のコンセプトが『ムジュラ』に似ているという、宮本さんの気になる発言があった。『ムジュラ』の開発中に公開された映画で、宮本さんも小泉さんもチェックしたそうだが、「映画は映画で映画らしく、自分たちはゲームでゲームらしく、やりたいことをやっている」というように判断できたと言う。コンセプトだけを聞いたときは「やばい」とも思ったそうだが、結局そうでもなかったようだ。とは言っても気になるので、さっそくビデオ屋さんに走り、実際にその映画を観てみた。

恋人にお金を工面するために、20分という限られた時間の中でローラという女性が街を走りまわるという映画だが、ローラは劇中で3回タイムリミットを迎えることになる。2つのバッドエンディングと、1つのグッドエンディング（？）を、1本の映画の中で観られるという仕組みだ。劇場で公開された普通の映画なので、インタラクティブにエンディングを選べるワケではない。また、どれか1つのエンディングを観れば、映画として完結するワケでもない。あくまで、3つのエンディングを観ることを前提とした、1本の映画だ。とてもスリリングでおもしろい映画だったけど、この映画を観ることで、『ムジュラ』が提示したゲームならではのマルチストーリーというシステムを、よりクリアに理解できたような気がする。タルミナで同じ3日間を何度も過ごすことが、なぜこんなにおもしろいのか？ そういうことをちょっと考えてみたい人にはおすすめです。

（サヨナラ、サヨナラ、サヨナラ尾関）

はみだしかんちがい 沼のクモ館のいちばん奥の部屋。ゴシップストーンをバクダンで打ち上げ、木の上のスタルチュラを倒そうとした。（前作をやりこんだ人しか思い浮かばない素晴らしいかんちがいです）

64ドリーム読者で選ぶ

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面 なんでもランキング

集計結果発表！

先月号で募集した「ゼルダなんでもランキング」に多数のハガキ、本当にどうもありがとう！600枚を超える熱いハガキを集計した結果にZ注目だ！ キミのお気に入りは何位にランクインした？

好きなキャラ部門

順位	キャラ	ポイント
1位	リンク	253pt
2位	クリミアさん	158pt
3位	カーフェイ	131pt

●圧倒的な人気で1位を独走。今回も主役は強かった！

●なんとアンジュさんをおさえて女性キャラナンバー1に！ ギュッとされてみたい！

●女のコからの支持を集めベスト3にくいこんだ。ごめんアンジュ…。

4位

アンジュさん 108pt

5位

鬼神リンク 104pt

●リンクの1位は当然だけど、2位以下の順位は意外と言えば意外な結果となった。感動の婚礼イベントでアンジュさんに票が流れるかと思いきや、どちらかというとカーフェイの方へ票が集まったようだ。鬼神リンクのベスト5入りは、編集部の予想外でした…。

6位 ポストマン 96pt

7位 チンクル 78pt

8位

デクナッツリンク 66pt

9位

ゾーラリンク 63pt

10位 ロマニー 48pt

順位	キャラ	ポイント
11	お面屋	46pt
12	ルル	37pt
13	ミカウ	32pt
14	デク姫	30pt
15	エポナ	29pt
15	チャット	29pt
17	スタルキッド	27pt
18	はぐれ妖精	26pt
19	マニ屋のおじさん	23pt
20	？？（便所の手）	20pt
20	グル・グルさん	20pt
22	イカーナ王	18pt
23	オドルワ	17pt
24	スタル・キータ	16pt
25	ムジュラの化身	15pt
25	ジャパス	15pt
27	キータン	14pt
28	サル	13pt
28	シロウくん	13pt
28	カマロ	13pt

前作と比べて大きく順位を下げたのはエポナだ（前回は4位）。また、敵キャラにあまり票が集まらなかったのも今回の特徴と言える（前回はベスト30に8キャラがランクイン）。30位以下の少数意見をチェックすると、前回と同じく、ほとんどのキャラが出そろっている（計134キャラに投票された）。個人的には宝箱屋のお姉さん(3PT)と、町長公邸のネエちゃん(1PT)の人気のなさに涙してしまう。それにしても石川県の佐戸くん。好きなキャラ3人が「ゴーマン兄・ゴーマン中兄・ゴーマン弟」とはいかがなものか？

はみだしかんちがい　ダルマーニをもどすとき、その直前にカジ屋から温泉についての話を聞かされていたので、いやす→温泉と連想してしまい、ひたすら温泉を探していた。（スノーヘッドの神殿に、せっせとお湯を運んだ人、多数いました）

好きなお面部門

1位 ウサギずきん 212pt

●2位以下をよせつけず、持ち前のスピードで独走。速くてラブリー、おまけに早い段階でゲットできるので、つねにかぶっていた人も多いと思う。好きなキャラが、あえてウサギリンクという人も。

2位 鬼神の仮面 133pt

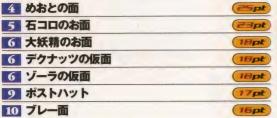
●これを持っているってことは、すべてのお面を持っていて、その中から選んだってことなので、他のとは1票の重みが違うような気がする。まだゲットしてない人は、P58へゴー！

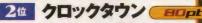
3位 カマロのお面 52pt

●役に立たないお面という印象が強いけど（失礼）、こういうのがベスト3に入るっていうところは、いかにも『ゼルダ』らしい結果でしょう。あのステップ、練習してみた？ とりあえず、踊れ。

順位	お面	ポイント
4	めおとの面	25pt
5	石コロのお面	23pt
6	大妖精のお面	18pt
6	デクナッツの仮面	18pt
6	ゾーラの仮面	18pt
9	ポストハット	17pt
10	ブレー面	16pt

好きなエリア部門

1位 ロマニー牧場 102pt

●ちなみに前作の「なんでもランキング」では、ロンロン牧場が1位でした。う～ん、とにかく牧場は強いらしい。イベントも豊富だったし、姉妹は美人だし、エポナにも再会できたし。

2位 クロックタウン 80pt

●わざわざ東西南北のエリアを限定して書いてくれた人もいました。最初は迷った町も今では庭さ。

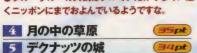
3位 ゾーラホール 47pt

●ダル・ブルーの人気はタルミナだけでなく、遠くニッポンにまでおよんでいるようですな。

順位	エリア	ポイント
4	月の中の草原	35pt
5	デクナッツの城	34pt
6	タルミナ平原	27pt
7	ナベかま亭	26pt
8	ロックビルの神殿	24pt
9	イカーナ古城	19pt
10	時計塔	15pt

⬆多くのキャラに出会え、いろんなイベントが体験できるナベかま亭。あえて便所っていう人も…

好きな音楽部門

1位 いやしの歌 72pt

●時計塔の中で聞くことのできるオーケストラバージョンも人気でした。オカリナメロディと合わせて集計したので、あしからず。なので、真の1位は「タルミナ平原」かも。でもいい曲だ。いやされる～。

2位 タルミナ平原 69pt

●オカリナメロディ以外で最も支持を集めたのは、シリーズおなじみのこの曲。長年のファンに人気。

3位 時の歌 48pt

●セーブするたびに演奏するので、なじみ度はバツグン。前作では8位でした。

順位	曲	ポイント
4	潮騒のボサノバ	36pt
5	エポナの歌	34pt
5	嵐の歌	34pt
7	目覚めのソナタ	28pt
7	デクナッツの城	28pt
9	風のさかな	25pt
9	ぬけがらのエレジー	25pt

⬆名曲「風のさかな」で泣けるのは、ゴーマン座長、あなただけじゃないっすよ！！

はみだしかんちがい

「ぬけがらのエレジー」を「ぬけがらのエレブー」と読み間違え、奏でるとエレブーのぬけがらが現れると思っていた。（そんなこたあないでしょう。けど、「ぬけがらのエナジー」と間違って覚えている人が多いです…）

あぁ、かんちがい攻略大全集

恥をしのんで、自らのかんちがいを告白してくれた皆さん、どうもありがとう。なぜこの質問をしたかと言うと…、それは単に「おもしろいから」だ。あなたのネタで笑わせてもらいます。あ、武士の情けで名前はふせておきましょう。すべてはいい思い出だね。

月の涙を渡して使えるようになるデク花が、他とは色が違うので、くさっていると思いもぐらなかった
●たしかにピンクのほうが新鮮な感じがするな

海洋研究所には海岸のボートで行くのだと思い、漁師にルピーや砂金やゾーラのタマゴを差し出していた（見返りにボートを出してくれると思い…）
●ワイロ？

キータンのお面の少年からお面をうばうのだと思い、フックショット、弓、バクダンなどで攻撃していた
●仮面のヒップルーブじゃないんだから…

ロックビルの神殿を逆にしたとき、太陽ブロックが光の矢で消せるとは知らずに、地球時間で3日間ほど左手のデスアモスと戦い続けた
●実は僕もそうでした…

海賊の砦の4つのタマゴとは、4艘の見張り船にあるのだと思い、大バクダンをセットするなどボートの爆破を企んだ
●海賊の砦は、さらに奥にあるのです

オルゴールハウスの父親を助けるためには、包帯を燃やすのだと思い、炎の矢を撃ちこんだ
●ひ…ひでえ…

攻略じゃないけど、お面屋は女だと思っていた
●女…。なんで男だってわかったの？？

井戸の下でギブドに「ピカッと光るもの」と言われ、タルミナ中でハゲを求めて走りまわった
●サコンがあやしいよね。イカーナをうろついてるし…

ギブドの言う「H2O」（水）を二酸化炭素だと思い、いろんな場所の空気をすくって空きビンを差し出していた
●それはCO2でしょう

ギブドの言うH2Oとは、Hな人を2人だと思い、Hな人を探しに行った
●誰だ、Hな人って？ ルルの部屋をのぞいているゾーラとか（笑）？

アンジュのおばあさんの日記に「孫のメシがまずい」と書いてあったので、食事を運ぶアンジュさんに何度も話しかけトレイを落とそうとした
●絶対に落とさないよ

アンジュさんの料理をおいしくしようと考え、魔法のマメやサカナ、キノコやクスリをナベに入れようとした
●ジャイアンシチュー…

アンジュさんの料理がまずいのは、厨房が不衛生だからと考え、ビンでムシをすくっては捨てに行っていた
●保健所に知らせるとか

ミカウを助けるときにフックショットで引き寄せると思い、フックショットを探して墓場をうろついていた
●他にボートのヒモを斬ろうとした人、多数

ダルマーニのユウレイのカゲをデドハンドだと思い、バクダンで攻撃した
●まことのメガネでダルマーニが見えたとたん、呪われると思って逃げた人もいます

洗濯場の鐘を鳴らし、カーフェイよりも速く扉に入ろうと思ってダッシュしまくった
●ドアのそばからフックショットで鐘を撃った人のほうが、ややゼルダ的

滝の上に行くには滝を凍らせると思い、氷の矢を38本も撃っていた
●ゾーラリンクで滝上りしようとした人もいました。あと、数なら次の人の方がすごいっす

スノーヘッドの吹雪の道をまるまりダッシュで進み、176回谷へ落ちた
●今回、最も多くのハガキをいただいたのがこのネタでした。ああ、大ゴロン、罪なやつ…

雑貨屋のすみにかざってあるビンをゲットできると信じて、回転アタックしまくった
●あれはあやしかった。最期の日なら地響きで落ちてくると思ってたし…

悪気はなかったんだけど、倒れているコウメさんの前で赤いクスリをぐびぐび飲んでしまった
●これも多かったです。渡すタイミングをあせりすぎてねえ

海洋研究所の近くまでライクライクをおびきよせ、吐き出す勢いで上がろうとした
●すごい！ これは普通、考えないでしょう

トトさん、ゴーマン座長のイベントは、公演の中止をゴーマン座長が知るまでにルルの声を取り戻せばいいと思い、急いでグヨーグを倒していた
●ネタ的にグーです

謝ればすむなと思ったとき（たとえばバクダン屋のおふくろさんの荷物を守れなかったとき）、ゴロンリンクでRトリガーを押していた
●土下座ですか…

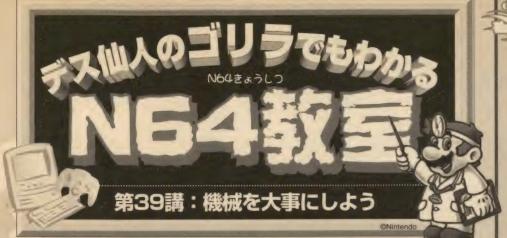
ゴロンの仮面はちびゴロンがつけているのだと思い、ちびゴロンに回転アタックしまくり
●小さな子をいじめないように！

仮面は「いやしの歌」ではずれるのだと思っていた。デクナッツの仮面がはずれた後、もう1回つけて、はずれなくてあせった
●お面屋さんもびっくり

サルを見て「あっ！ これは間違いなくバナナだ。このイベントのカギはバナナにあり。キラリーン」と思いこみ、木を見つけるたびに見上げていた
●ウキー、バナナ！

便所の手に「カミ」と言われて、紙の原料だからと考えデクの棒を渡してあげた
●棒じゃあ、困るでしょう。昔は縄も使ったらしいけど

はみだしかんちがい

スノーヘッドの大ゴロンに次いで多かったのが、サコンのアジトを大バクダンで壊そうとした、というネタ。この程度なら全然恥ずかしくないです。次の『ゼルダ』では、みんなのもっと恥ずかしいネタを期待してます！（笑）

今回はちょっと毛色を変えて、トラブルにまつわる質問を集めてみました。故障とかセーブデータのロストとか、そういったものとは無縁の快適な64ライフを送りたいものじゃからな。これまで何もトラブルが無かった人も、ちょっと気をつけてみてちょ。

Q

PSのメモリーカードを落としまくり、セーブデータを消しまくっている人がいますが、NPもフラッシュメモリでゲームを入れているということは、落としまくったらゲームが消える？

（茨城県／姫宮まどか）

PSのメモリカードのデータが消えるなら、ニンテンドウパワーのカートリッジのデータが消えることもあるじゃろう…つーか落としまくらないように気をつけれっちゅーの！　データが消えてしまう原因としては、落としたときのショックで記憶内容自体が消えてしまうことは構造上考えにくいんじゃが、回路が断線したり接触不良になったりしてるのかもしれん。つまり、データは残ってるけどうまく読み込めない状態になってるんじゃろう。接触不良なら、読み込めたりできなかったり、セーブできたりできなかったり、という症状になる。そうなってしまったら、買い換えたほうがええじゃろうね。データだけを失うのではなくて、メモリカードやカートリッジ自体も失う結果になるということじゃ。落としたのが原因で壊れたのなら、メーカー保証を受けることはできんからな。

同じく茨城県のFE30さんから「消えたはずのセーブデータが復活したことがあります。コレは一体？」という質問も頂いてますが、これも先に書いたような理由からだと思います。一度そういう症状が出てしまったら、この先も同じような症状が出るかもしれん。ゲームソフト側のなんらかのバグで、ある条件が揃ったためにデータが消えたように見えた、という可能性もなきにしもあらずじゃ。

実際にメモリカードなどを開けて、回路のチェックでもしない限りは想像の域を出ることはできないんじゃが。まあ、やっぱり「落とさないように気をつけろ」ってことで。

Q

N64本体に飲み物がかかっても壊れませんか？

（東京都／デコ）

もしかしてすでに飲み物かけちゃった？　わしも大昔にな、PC-6001というパソコン本体にコーヒーこぼして壊したことがあるのじゃよ。最近ではパソコンのキーボードに味噌汁こぼしていくつかのキーが反応しなくなったってこともあった。というわけで、経験から言っても壊れることが多いです。ずっと前に似た質問に答えたことがあって、その時にも書いたんじゃけど、まずこぼしてしまったら電源は絶対に入れないこと。電源が入っているなら、セーブしようとか思わずに速攻で切ることじゃ。重要な回路が、飲み物の水分によってショートしてしまうと、本体を買い換えるしかないってくらいの致命的な故障の原因になってしまうのじゃ。

こぼしたのが水なら、よく乾かせばセーフってことが多い。もともと基板や半導体は、工場での製造過程で純水を使って洗浄されていたりするからな。もちろん、電源が入っている最中にこぼしたのなら、すでに壊れてしまってるかもしれんけどな。コーラとかドクターペッパーとか、乾いてもベトベトする飲み物だと、これは電源が入っていなくてもヤバいぞ。そのまま絶対に電源を入れずに、「飲み物をこぼしてしまった」と理由を添えて、修理に出して中をクリーニングしてもらってちょ。

また、綿ボコリも時としてショートの原因になってしまうぞ。キミのN64の本体の中にはホコリがたまっておらんかな？　ゴッソリたまってるようなら可能な限り取り出してくれ。

Q

最近、N64から変な音がしますが、大丈夫でしょうか？

（愛知県／メタル・ルイージ）

うーん、難しい問題じゃが、大丈夫じゃないかもしれません。CD-ROMとか機械的に動く装置が入っているなら、古くなれば変な音も出てきて当たり前って部分があるが、N64は動く装置は入っていないからのう。異常に熱を持ったりとか、そういう症状はないじゃろうか？　下手するとそのうち煙吹いたり、爆発したりするかもしれんぞ。いや、爆発ってのも冗談で言ってるわけじゃない。ほとんどの電気製品に使われておるコンデンサーという部品は、異常な電圧がかかると爆発してしまうのじゃ。まあ、コンデンサーの爆発なんて、めったにあることじゃないんじゃがな。心配なら、修理に出して専門家に見てもらうのがいいんじゃないかな？　あるいは任天堂の電話サポートで聞いてみるとかな。

今月のデス仙人

ヤバいです。なにがヤバいって「Diablo2」が発売されちゃったんじゃよ。インターネットを通して、世界中のプレイヤーと一緒にダンジョン探検なんかができてしまうというパソコン用のRPGなんじゃが、これがマウスを持つ手が腱鞘炎になるほど遊んでしまう猿ハマりゲームでなー。仕事がおろそかになりそうで相当ヤバいですよ。この原稿もかなり遅れましたが、多分Diablo2のせいではないです。いやホント、信じて。64DDも本格的なネットワーク対応ゲームが登場すれば…とも思うが、やっぱり電話料金がなあ。電話料金の高い日本においては、なかなか一部マニア以外には受け入れられないのかもな。

◆徹夜で遊ぶ廃人も続出。わしも週末には友人と朝まで遊び倒しました。洋モノのゲームじゃが、日本ではカプコンが販売元になっておるのじゃよ

●はみだし仙人

Q 64は、何ビットですか？（富山県／スタルキッド）

A 64ビットじゃよ。だから「ニンテンドウ64」なんじゃ。このへんまた書こうかのう？

謎や疑問に思うことがあったら、どんどん「デス仙人のN64教室」までおハガキ下さい、じゃよ！

今月は、E3のお話の総まとめ。全体的にどんなイベントだったんでしょうか？

2ヶ月に渡って、特集記事でE3の話題をお送りしてきましたが、今回はその締めくくりのリポートをお届けしましょう。今一度E3というイベントの趣旨をご紹介しておくと、これはあくまでトレードショウです。つまり東京ゲームショウのような一般のゲームファンのためのものではなく、ビジネスのためのショウということです。ゲーム業界の各社はこの年に1回のイベントで、稼ぎ時である年末商戦にどんな商品を用意しているのか、流通業者などに見てもらうというわけです。そんな訳で、出版社のブースでは雑誌がタダでもらえるし、ゲームメーカーでは有名人のサイン会が開かれたり、Tシャツをタダで配ったり、と東京ゲームショウとはずいぶん趣が異なります。もちろん、E3には物販エリアなんてものもありません。そしてまた会場に入れるのも、18歳以上でなければならない、という決まりになっています（それでもどういうわけか潜り込んでくる子供がいるんですけれど）。

サイン会といえば、先月号ではご紹介できませんでしたが、TVドラマ「サブリナ」のメリッサ・ジョーン・ハートや映画「キャプテンスーパーマーケット」のブルース・キャンベルのサイン会などもあり、華やかなショウに彩りを添えていました。

◆そのブルース・キャンベルの代表作EVIL DEAD（日本語タイトルは「死霊のはらわた」）がゲームになってます

さて、肝心のゲームですが、まわりのアメリカ人に、一番印象に残ったタイトルは何か、と聞いてみると、多くの人がプレイステーション2の『メタルギアソリッド2』を最初に挙げていました。プレイヤブルではなかったものの、日本以上にヒットしたタイトルだけあって、注目を集めていました。ただしPS2本体のほうは、アメリカで最初の本格的なデビューとなるだけに期待も高かったのですが、ブース自体は、どうも目玉を欠いた印象でした。どんなゲーム機でも最初はそうなのかもしれませんが、高性能なだけにそれを生かしたゲームを作るのも一苦労、といったところでしょうか。

一方セガですが、こちらは大音量のBGMとステージでのパフォーマンスなど、派手な演出で来場者の注目を集めていました。人々の印象では、何か1つのゲームというより、ブース全体の印象が強いようでした。日本と比べると盛り上がり方も違い、ゲームの粒もそろっているという感じで、なかなかにぎやかなブースでした。

そして任天堂ブースに話を向けると、やはりだれもが、『コンカーズバッドファーデイ』を注目タイトルに挙げていました。他にも印象的なゲームはあったものの、これまでの任天堂のゲームと趣を変えて、「大人向け」ということで、ひときわ注目を集めていました。

個人的な印象では、このゲームは映画「メリーに首ったけ」の路線に近いのかな、と思っています。10代の終わりから20代の中ごろにターゲットを絞り、下品で、かつ大笑いできるゲーム、そんな路線です。「メリーに首ったけ」を楽しめた人なら、このゲームも楽しめるんではないでしょうか。ともあれ、任天堂にとっても、レアにとってもまさにチャレンジなワケで、ゲームの完成が今からとても楽しみです。

◆下品で笑える、という「コンカーズバッドファーデイ」。できれば日本でも発売してもらいたいんだけどなー

一方で任天堂ブースに関して、「これといった目玉は無いが、全体としてみると粒が揃っている」と言う人もいました。任天堂ブースは多かれ少なかれ、例年そんな印象があるようです。そして最終的にはしっかりと収益をあげるのが任天堂、という印象を持っている人がいました。こうした安定感に加え、幅の広さも兼ね備え、北米市場での今後半年間のN64の地位をしっかりと固めた、と言えそうな2000年のE3でした（が、最新の情報によると、年末予定のタイトルがいくつか延期になる可能性があるそうで、そうなるとちょっと残念です）。

それから今回のE3ではゲームボーイアドバンス、ドルフィンに関する新しい話題が何も無かったことに失望する声が日本からもありました。ですがこれは、先に述べたように、E3というのは、あくまで今年後半の、それも北米向けの商品を展示する場所なので、しかたないと言えましょう。そちらの話題は、8月のスペースワールドまでお預け、ということですね。まだ見ぬゲームに期待を膨らませつつ、それではまた次回！

外に出るとおもわず「あぢ～っ！」と叫んでしまう今日この頃、みなさんお元気ですかー？

マリオテニス64
ラリー競技の面白さ
東京都／宝山りふぁ

展示会で少しプレイしただけで、本当に「面白い！」と思えるものは、なかなか少ない。しかしホビーフェアでプレイした「マリオテニス64」は、本当に面白かった。

最初はうまくできなかったが、すぐに基本的なやり方は解り、初めてでも楽しく遊べる。ボールに近付きAを押すだけで、簡単に打ち返せてラリーが続くのだ。高橋兄弟の言った通り。

もちろん、反対側に打ち込まれて「ああ、しまった！」なんてことも。CMの通り「打ったら戻る！」というラリーの基本があり、精神的な構え方は、まさに本物をやる感覚だ。対人戦だと更にラリー競技の面白さが感じられ、「親子で遊べる」ことを強調するのもうなずける。

ステージでは、大人も子供も楽しめることをアピールして高橋兄弟が子供達と組んでダブルスをやっていたが、…おねーさんもやりたかったよ（；ロ；）。

ともかく1日中マリオテニスをやってました。13万人を越える盛況ぶりで、おめでとうございます。それとスタッフのかんざきさん、ピーチ缶バッジありがとうございました！

ポケットモンスター金・銀
食わず嫌いは損！
福岡県・氷室弥生

私のポケモンとの初めての出会いは「ポケットピカチュウ！カラー」でした。当時の私は万歩計を探しており、「どうせなら可愛らしい物のほうが・・」という思いで買い求めたのです。付けて歩いているうちにピカチュウ以外のポケモンの姿を見かけましたが、ポケモン知識ゼロの私には「モグラ」「粘土？」にしか見えません（今はわかりますけど）。それに、名前を知りたいと思っても「この年（２０代）でポケモン？！」と思い二の足を踏んでいました。しかしそんな私でも、品薄と報じられていたポケモン金銀が揃って売っているのを見るとやはり気持ちが動き、ついにポケモン購入に踏み切りました。

「こんなに面白いのにな～んで今までプレイしなかったの？！」がプレイ直後の素直な感想でした。何故今まで根拠もないのに「子供向けゲーム」として避けていたのやら!? この面白さ、自分でやらなきゃわかりません!! ただ、ポケモンにタイプがあり、そのタイプごとに相性があるということ、プレイヤーしだいで遊ぶ可能性はほぼ無限ということ、対戦はかなり白熱するということ、そして育てたポケモンたちに親バカになっていたということ‥などは、実際にプレイするまで全く分かりませんでした。もしこのことを事前に知っていたら子供向け、なんていう勘違いはやらなかったのに‥！アニメやキャラクターグッズに低年齢層向けのものが多い、という点しか見ていなかったから私はえらい損をする羽目になったわけですが、言うまでもなくそれはポケモンのほんの一部なんです。でも以前の私を含め、少し年齢層が上がると、その面しか見えていない人は多いような気がします。これはポケモンにとってとても不幸な事だと思います。

よく「ポケモンブーム」っていわれますけど、「一過性」のはずのブームが長い間続いているのは中身がしっかりしているからではないでしょうか？「中身を重視したゲームがやりたい！」と思っている２０代の人は一度やってみることをお勧めします。見た目で判断しての食わず嫌いは損ですよ！

ゼルダの伝説　ムジュラの仮面
「友情」がステキ
宮城県・長澤わかな

『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』、やっとうちの長男も先週クリアしました。攻略本をみないで、かなり苦労したところもあったようでしたが、すでに終わっていた私にも半分意地でヒントも聞かず、頑張っていました。

『時のオカリナ』では単に「悪者をたおす勇者」でしたが、今回は「バッタくん」だったり「ミドリのぼうしくん」だったり…。なんか1人の男の子「リンク」という感じでしたね。

そして今回のストーリーですごくステキだったのは「友情」がとても強く描かれていたことです。いろいろな人の友情や愛情、特に巨人たちとスタルキッドの部分、アンジュさんのおばあさんの読んでくれたおハナシにはウルウルっとくるほどでした。長男も月の中でオドルワやグヨーグたちに言われる言葉（聞いてい い？というやつです）をまじめに考えていました。

「そうだよね」と1人でいいながら自分なりにいろいろ考えていたようです。

長男は10才、子供リンクも10才（くらい？）。だからなおさら自分に言われているような気がしたのかもしれません。

いま、少年の犯罪でいろいろゲームのこと言われてるけど、こんなふうに友情とかのこと考えさせてくれるゲームだってあるんですよね。

『ゼルダの伝説　ムジュラの仮面』を通して、うちの長男は1つ成長したように思えるのは考えすぎでしょうか？

でも、とてもいいゲームだったな、と思える1作です。まだまだ、ハートのかけら集めなくちゃ！

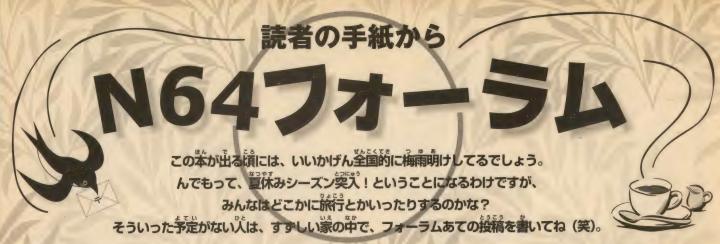
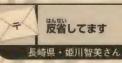
はみだしインプレ
（『ムジュラの仮面』で）スカートのぞきのドリテクがやみつきになり、クリミアさんからローザ姉妹まで、もうのぞきまくってます（広島県・天然風来人）

原稿募集　掲載料は2000円のおもちゃ券だ！ N64でキミを熱くしたゲームのことや、ちょっと残念に感じたことなど、「インプレ」係までドシドシ送ってね。あて先はP75参照。

読者の手紙から N64フォーラム

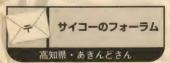
この本が出る頃には、いいかげん全国的に梅雨明けしてるでしょう。
んでもって、夏休みシーズン突入！ということになるわけですが、
みんなはどこかに旅行とかいったりするのかな？
そういった予定がない人は、すずしい家の中で、フォーラムあての投稿を書いてね（笑）。

反省してます

長崎県・姫川智美さん

こんにちわ。64ドリーム愛読者のみなさま。先月号でキレまくってた姫川です。確かにカービィ2号さんがプレイしてないとは限らないと思います。スイマセン。頭がさめてよく考えると、少し（かなり？）書きすぎたかな、と反省しております。みんなゴメンね。♡エヘ♡（死語）。

千葉の7daysさんや、茨城のジェームズ@アロンアルファさんの意見はごもっともだと思います。ほんと～にごめんなさい。でも、リンクは好きです。私は好きです。好きじゃない人もいるかもしれないけど、いろんな意見があっていいんですよね。だからそれでいいんですよね。それで「64フォーラム」が成り立っているんだから。これからも、けんかしない程度に仲良くやっていこう。同じ「N64」愛用者、同じ「64ドリーム」愛読者だから。

サイコーのフォーラム

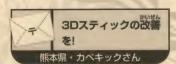
高知県・あきんどさん

先月号の星のカービィ2号さんの事についてはスゴかったです。7月号も買ってたけど、8月号のN64フォーラムを読んで、はじめて7月号の星のカービィ2号さんの読者アンケートを読みました。11歳の私がペラペラいうのはなんだから、この手紙をかこうか迷いました。でも、先月号のN64フォーラムのように自分の意見をバンバン言っていくのはいいことだと思います。先月号のN64フォーラムは私の中では一番よかったN64フォーラムです。

私は星のカービィ2号さんの意見は最初聞いた時にはスゴくむかつきました。でも、他の人の反応を聞いてみると、私は星のカービィ2号さんの気持ちがよくわかりました。人によっておもしろくないゲームもあるよね！だから、今は全く頭にきてません。

先月号のN64フォーラムは、私に感動を教えてくれたような気がします。先月号のN64フォーラムはホントに面白かったデス！

と、いうわけで前回の「ゼルダ論争」についての感想。「よかった」という意見を2つ紹介してみたんだけど、福岡県のMitsさんのように「なんであんな結論見え見えな論争を載せるんだ」という批判もいただいてます。まあ、ネット慣れ、議論慣れした人たちには、ちょっと物足りなかったと思う。だけど、フォーラムの読者はそういう人ばっかりじゃなくて、低年齢層も多いからね…。上の2通みたいなことを考えてもらうきっかけになれば、と思って、載せてみました。みんなはどうだった？

3Dスティックの改善を!

熊本県・カベキックさん

こんにちは。「星のカービィ2号」さんの発言に関する討論とは少し趣旨が異なりますが、自分なりの批判をしたいと思います。

僕は、前作の「オカリナ」をやりこんだこともあって、それはそれは「ムジュラ」を楽しみにしていました。予約をしていなくてすぐには手に入りませんでしたが、すぐに再入荷されると聞き、「ラッキー」と思いその日を待ちました。

そして、やってみました………。ジャンプが変わってる。あ、月が……。と思ってる間にはまっていきました。

でも僕には、ある1つの悩みがありました。「コントローラ」です。64を買った時についていたのは、3Dスティックががたがたで、2個目のも限界に近づいていました。

そんなある日事件がおきました。ウッドフォールの神殿を攻略しようと思ったら、オートジャンプが届かなくなってしまいました。つまり、3Dスティックをどんなに前に倒してもジャンプが届かなくなってしまったのです。そこで僕は、逆を向いて、3Dスティックを下に倒して後ろにジャンプしようと考えました。「上」に比べて「下」はあまり使っていなかったのでこの方法は有効かなと思いました。しかし、ジャンプが成功して、ふちにつかまってもその後のカメラ視点の切り替えですぐに落ちてしまいました。何とかふちにつかまらないような完璧なジャンプに何度も挑戦し、その場をしのぎました。

しかし、ロックビルとなるとそうはいきませんでした。足場と足場の間がぎりぎりなのでどんなに3Dスティックに力をこめてもすぐに落ちてしまいました。そこで僕は、コントローラのLとRを押しながら、めいっぱいスティックを下に倒し、スタートボタンを押して、スティックにさわらなくても自動的に前に進めるようにするという、勘のいい人になら誰にでもわかる、3Dスティックの性質を逆手に取った戦法を実践しました。これは良く効いて、今まで力を入れていたものも入れなくてすみました（ちょっと元に戻すのが面倒）。そんなこんなでようやくクリアしたわけです。

僕は任天堂とこれを読むであろう人に言いたいです。なぜこんなコントローラを作ったのか。「オカリナ」や「マリオ」ではこんなことしなくても良かったのに…。

3Dスティックを使い込んでいるユーザーには、ここまで書いてきたようなことをして切り抜けろとでも言いたいのか。前者の方法はともかく、後者の方法なんてめちゃくちゃ。それとも3Dスティックのためだけに、コントローラーを買い換えろというのか。あるいは、中をあけて何とかしろというのか。普通の人はそんなこたぁしません。それとも僕が普段から

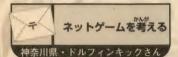
●はみだしフォーラム
ときわたりポケモン・セレビィは、ソースをかけて食ったら美味そうな色をしている…。（北海道・COC八杉克政）
A 食うな。

力を入れすぎているのか。

長くなりましたが、僕はこう思っております。皆さんはどう思われますか？ こう思っているのは僕だけじゃないはずです。

「ムジュラ」というより3Dスティックについての批判ですな。まあ、機械ってのは構造が複雑になればなるほど故障率は高くなるもんなので、しょうがないと言えばしょうがないんだけどね。みんなは、こういった周辺機器のトラブルで困ったこと、あるのかな？

ネットゲームを考える

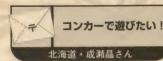
神奈川県・ドルフィンキックさん

現在、ゲーム市場は“ネットワーク”をキーワードに変化している。代表的なのが、スクウェアの「プレイオンライン」、カプコンの「機種を問わず遊べるゲーム」構想だ。特徴は、これまでのCD-ROMなどの媒体の店頭販売ではなく、ユーザーがネットを通じてサーバーにアクセスすることである。これにより、これらの企業は今まで任天堂などのハード会社に支払ってきたロイヤリティー（税金みたいなもの）から解放される。ソフト会社は“ネット”という最高の楽園を手に入れることになる。だが、私は少々疑問がある。

“ネット”は我々ユーザーにとってまだ遊べる環境になっていないと感じる。第1に端末（ゲーム機など）の設置場所。現在のテレビ環境は1人1台ぐらい普及している。むろん、自分の部屋に1台あるはず。だが、電話のコネクターは大抵1ヶ所しかない。楽しむには電話工事が必要だ。いざ接続となるとプロバイダとの契約になる。ここではクレジットカードが必要になる。そして1番にネックとなるのが電話代。FFなどのRPGは繋ぎっぱなしでないとプレイできないため、気がつくと“ウン十万円”という請求が来る。「定額料金」があるが、NTTは月1万円と高い。これだったら、今までのほうが金がかからない。ソフトでも同じことが言えて、ハマるまでに時間がかかり、必要以上に金を払わなければならないこともあるだろう。

ここで意味することは「ある程度収入がないとだめ」ということ。これは、収入のない低年齢層や所得の少ない人々は切り捨てられる可能性がある。「デジタルデバイド（情報格差）」という新たな差別がユーザー間で発生することになる。本当は遊びたいのに金がないために、ネット環境がつくれずダメというのはゲーム業界にとってもユーザーにとっても不幸というものだ。これは、ゲームの世界だけではない。別の分野でも言える。ゲーム業界、通信業界、行政などが本気でこの問題を解決しない事には、ネットゲームの普及はとても難しいだろう。

いやもう、ほんとにこの通信費の高さと回線の貧弱さはどうにかしてもらえんもんでしょうか？とはいっても、「IT」と「IC」の区別もつかんようなおじーさんが首相をつとめてるような国じゃ、そこまで期待できないのかもしんないけどさー（泣）。このままじゃ、21世紀になっても日本じゃネットゲームはまともに遊べないってことになりかねない…。

コンカーで遊びたい！

北海道・成瀬晶さん

「コンカー」って、相当下品なゲームになってしまったようでびっくりしている。思うに、ふつうの3Dアクションとして作っても『ドンキー』などと変わらん、ということで大きく路線変更したんじゃないかな？

アメリカでは17歳以上向けという形で売られるようだけど、日本ではどうするんだろう？発売されないとしたら、あまりに悲しい。でも、普通に売るにはちょっと、ってゲームであることも事実だよね。『コンカー』の場合、見た目がかわいいからよけい、面倒だと思う。18禁とかにしても、パッケージの（外見は）かわいいリスにひかれて子供が買ってしまう可能性はないとはいえないし。だから、パッケージに絵は入れず、タイトルのみってのはどうだろう？そして『ムジュラ』のソフト単体版のように、大きく注意書きを入れる。CMも深夜だけ。任天堂ブランドではなく、他ブランドで出すのもいいと思う。『バイオレンスキラー』以来、ちっとも名前を聞かなくなった「gemzi」ってブランドがあっただろう。N64で大人向けゲームを出して行くっていうブランドが、まさにコンカーのためのブランドじゃないだろうか？

とにかく、発売中止だけはかんべんしてほしい。個人的に『パーフェクトダーク』の次に楽しみにしているレア社のゲームなんだから。任天堂の英断に期待している。

いやぁ、オイラもあの画面をみたら、ぜひぜひ「コンカー」遊んでみたくなっちゃいました。ぜひ出してほしいもんですね。

原稿募集

読者の皆さんのN64に対しての様々な思いをお聞かせください。文字数は四百〜八百字くらい。書式は問いません、書きやすい方法で送ってね！ あて先は下記を参照。

読者アンケートから

●カネボウフーズの「びわジュース」とバヤリース「チキチキブレンド」!! なんかヤバイもん入ってんちゃうか…ってぐらい美味。どうかな？（大阪府・あきろと）

●「ハガキは次ページについてるよ」とか言って、ついてないじゃんかー！毎回出してる私になんたるしうち…うっうっ。でも、64ドリームのために自腹を切るワ（千葉県・深沢由美）

●こないだ、兄の携帯電話の着メロが、ファミコンの「エキサイトバイク」でした。スタートするときのカウントとか、こけた時の音も入ってました。一体どこから入手したんだ…？兄よ…（滋賀県・しゃれっけ）

●就職活動しなきゃならんのに64やりながら64ドリーム読んでます。だって求人票ないんだもの（東京都・湖の家）

●浪人してしまっているので、某遊びの駅と土星は封印！でも64はみんな（浪人仲間）とやっています。…アハハハ…待ってよぼくのフェアリーさ～ん…ぼくのライフを満タンにしておくれ～（埼玉県・父親魂）

●私のmyコントローラ、トイザらスでもらった「ゴールド」なんですけど、使い込んでるうちにはげてしまい、「ゴールド」から「はだ色」へ…。めちゃくちゃかっちょ悪い!!（千葉県・ドクターカオス）

●さがし続けた『ドンキーコングJrの算数遊び』を発見!! さっそく買おうと思ったら、3480円。ちくしょ～!! 高くて買えなかった（泣）（？県・ファミコン一番☆）

●エンドーさん、金銭感覚マヒしませんか？（新潟県・テリー）

●6月21日に64DREAMで指きった…（みんなは、きおつけよおー）（東京都・リンク）

●つい最近…彫刻刀で左手を切りました（山形県・かきるあきる）

●ご意見を　書こう書こうと思いつつ　ふと気がつけば　締め切り当日（兵庫県・おもち）

●夢にななな っ！何と！もっちーが出てきた！髪の毛はまだ…あった（宮城県・ゲンガー大王）<あるわい！/もっちー

●テストの点悪かったんで、ゼルダしばらくできません。さみしいよおー（富山県・ブルーピアス）

●明日も仕事ですねー。お互いがんばりましょう（東京都・ルパン153世）

●原稿のあて先●　〒102-0074　東京都千代田区九段南1-5-13　毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「N64フォーラム」係まで　FAX:03(3230)0675　e-mail: 64forum@pc.mycom.co.jp

今までは、発売から3ヶ月くらい経過したN64ソフトは、大きく値段を下げるケースが多かったけど、最近はロム不足の関係で出荷数が少ないため、価格が非常に安定している。この傾向は今年いっぱい続きそうだから、欲しいソフトは値下がりを待たずに、欲しい時に買うことをオススメしたい。人気作の『ゼルダの伝説ムジュラの仮面』『星のカービィ64』は前回と全く同じ。発売間もない『エキサイトバイク64』も、定価6800円ソフトの標準販売価格とも言える、5970円から下がる気配は感じられない。最近発売されたソフトの中で、唯一値を下げたのが『糸井重里のバス釣りNo.1決定版!』で、前回よりも1000円ほど安くなっている。また、『ワンダープロジェクトJ2』『超空間ナイタープロ野球キング』といった、N64初期に発売されたソフトを、最近秋葉原で滅多に見かけなくなったのは、隔世の感がある。もう4年も経つんだね。

◆『エキサイトバイク64』は、大ヒットこそしていないものの、堅実に売れているようだ

秋葉原N64

タイトル	ジャンル	定価	秋葉原価格	発売日	発売元	プレイ人数	CP	振	BB	その他
悪魔城 ドラキュラ黙示録	ACT	7800円	1980円	1999年3月11日	コナミ	1人	×	○	あり	
悪魔城ドラキュラ黙示録外伝	ACT	7800円	2980円	1999年12月25日	コナミ	1人	×	○	あり	M対応
イギーくんのぶら2ぽよん	ACT	5800円	1480円	1998年8月28日	アクレイムジャパン	1~4人	3P	○		
井出洋介の麻雀塾	TAB	5800円	4680円	2000年4月21日	セタ	1人	×	×	あり	
糸井重里のバス釣りNo.1決定版!	SPT	6800円	2980円	2000年3月31日	任天堂	1人	×	○	あり	
ウィンバック	ACT	7800円	5980円	1999年9月23日	コーエー	1~4人	9P	○		
ウェイン・グレツキー・3Dホッケー	SPT	6800円	1980円	1998年2月26日	ゲームバンク	1~4人	7P	○		
ウエットリス	PUZ	5800円	3970円	1998年11月27日	イマジニア	1~2人	×	×		
ウェーブレース64	RAC	6800円	2970円	1996年9月27日	任天堂	1人	2~123P	○	あり	
ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒	ACT	5980円	980円	1997年12月19日	ハドソン	1~2人	×	○	あり	
エアロゲイジ	RAC	7800円	1980円	1997年12月19日	アスキー	1~2人	93P	×	あり	
エア-ボーダー64	SPT	7980円	980円	1998年3月27日	ヒューマン	1~2人	76P	○		
栄光のセントアンドリュース	SPT	9800円	980円	1996年11月27日	セタ	1~4人	79P	×		
エキサイトバイク64	RAC	6800円	5970円	2000年6月23日	任天堂	1~4人	4~40P	○	あり	
エクストリームG	RAC	6800円	1280円	1998年5月29日	アクレイムジャパン	1~4人	9P	○		
エクストリームG2	RAC	5800円	1280円	1999年9月10日	アクレイムジャパン	1~4人	36P	○		
SD飛龍の拳伝説	格闘ACT	6480円	2950円	1999年1月29日	カルチャーブレーン	1~2人	47P	○		GBP対応
NBA IN THE ZONE'98	SPT	6800円	2980円	1998年1月29日	コナミ	1~4人	123P	○		
NBA IN THE ZONE2	SPT	7800円	2980円	1999年6月3日	コナミ	1~4人	123P	○		
F-ZERO X	RAC	5800円	1970円	1998年7月14日	任天堂	1~4人	×	○	あり	
F1 WORLD GRAND PRIX	RAC	5800円	1970円	1998年12月18日	任天堂	1~2人	×	○	あり	
エルテイル モンスターズ	RPG	6800円	1980円	1999年7月9日	イマジニア	1人	2P	×		
AI将棋3	TAB	7800円	1980円	1998年12月18日	アイフォー	1~2人	111P	×	あり	
オウガバトル64	SLG	7800円	1980円	1999年7月14日	任天堂	1人	×	×	あり	
おねがいモンスター	SLG	6980円	1280円	1999年4月9日	ボトムアップ	1~2人	40P	○	あり	
オリンピックホッケーナガノ	SPT	6800円	売り切れ	1998年7月16日	コナミ	1~4人	110P	×		
カスタムロボ	ACT	6800円	5480円	1999年12月8日	任天堂	1~2人	×	×	あり	
格闘伝承~F-Cup Maniax~	格闘ACT	6800円	3980円	1999年8月27日	イマジニア	1~2人	3P	○		
G.A.S.P!!	格闘ACT	6800円	2980円	1998年3月26日	コナミ	1~2人	11P	○		
カメレオン・ツイスト	ACT	6980円	1280円	1997年12月12日	日本システムサプライ	1~4人	×	○	あり	
カメレオンツイスト2	ACT	6300円	1280円	1998年12月25日	日本システムサプライ	1人	5P	○		
ガントレットレジェンド	RPG	6800円	5779円	2000年4月7日	エポック社	1~4人	4P	○		M対応
がんばれゴエモン でろでろ道中オバケてんこ盛り	ACT	7800円	3480円	1998年12月23日	コナミ	1~2人	×	○		
がんばれゴエモン~ネオ桃山幕府のおどり~	ACT	8900円	1980円	1997年8月7日	コナミ	1人	16P	×		
キラッと解決!64探偵団	TAB	6800円	3480円	1998年10月23日	イマジニア	1~4人	83P	○		
キングヒル64	SPT	6980円	1972円	1998年12月18日	ケムコ	1~2人	85P	○		
ゴエモンもののけ双六	TAB	7800円	2380円	1999年12月25日	コナミ	1~4人	6P	×	あり	
ゲッターラブ!!~ちょー恋愛パーティーゲーム~	TAB	6800円	売り切れ	1998年12月4日	ハドソン	1~4人	18P	○	あり	
ゴールデンアイ007	SHT	6800円	3970円	1997年8月23日	任天堂	1~4人	×	○	あり	
最強羽生将棋	TAB	9800円	1780円	1996年6月23日	セタ	1人	123P	×	あり	
Jリーグイレブンビート1997	SPT	6980円	1980円	1997年10月24日	ハドソン	1~4人	38P	×		
Jリーグダイナマイトサッカー64	SPT	7500円	1980円	1997年9月5日	イマジニア	1~4人	21P	×		
Jリーグタクティクスサッカー	SLG	7800円	2980円	1999年1月15日	アスキー	1人	75P	×		
JリーグLIVE64	SPT	9800円	980円	1997年3月21日	EAV	1~4人	35P	×		
時空戦士テュロック	SHT	7800円	売り切れ	1997年5月30日	アクレイムジャパン	1人	16P	×		
実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2	SPT	7800円	5980円	1999年7月29日	コナミ	1~4人	85P	○	あり	
実況Jリーグ パーフェクトストライカー	SPT	9800円	980円	1996年12月20日	コナミ	1~4人	38P	×		
実況GIステイブル	SLG	7800円	2980円	1999年4月28日	コナミ	1人	115P	×		
実況パワフルプロ野球4	SPT	8900円	売り切れ	1997年3月14日	コナミ	1~2人	112P	×	あり	
実況パワフルプロ野球5	SPT	7800円	売り切れ	1998年3月26日	コナミ	1~2人	74P	×	あり	
実況パワフルプロ野球6	SPT	7800円	売り切れ	1999年3月25日	コナミ	1~2人	123P	×	あり	GBP対応
実況パワフルプロ野球2000	SPT	7800円	6770円	2000年4月29日	コナミ	1~2人	123P	×	あり	GBP対応
実況ワールドサッカー3	SPT	7500円	売り切れ	1997年9月18日	コナミ	1~4人	71P	×		
実況ワールドサッカー~WORLD CUP FRANCE'98~	SPT	7800円	売り切れ	1998年6月4日	コナミ	1~4人	18P	×		
シティーツアーグランプリ 全日本GT選手権	RAC	6800円	1980円	1998年10月30日	イマジニア	1~2人	3P	○		
シムシティ2000	SLG	6800円	売り切れ	1998年1月30日	イマジニア	1人	123P	×		
シャドウゲイト64	ADV	6980円	1980円	1999年8月13日	ケムコ	1人	30P	×		
新世紀エヴァンゲリオン	ACT	8800円	売り切れ	1999年6月25日	バンダイ	1人	×	○	あり	
人生ゲーム64	TAB	6800円	1980円	1999年3月19日	タカラ	1~4人	×	○	あり	
新日本プロレス 闘魂炎導	SPT	6980円	980円	1998年1月4日	ハドソン	1~4人	18P	×		

今月の掘り出し物!

今回の調査でも、特筆すべき掘り出し物はなかったけれど、最近は激安SFCソフトを数多く見かけるようになった。例えば、NPの『平成新・鬼ヶ島 前編&後編』は、ローソンで書き換えると各2000円だけど、ロムカセット版は前後編とも980円程度で手に入る。その他、書き換えるよりも安い名作SFCソフトには、『風来のシレン』『MOTHER2』『POWER倉庫番』などがあるぞ(各980円程度)。秋葉原に限らず、同様の価格で販売している店も多いので、近所のゲームショップを覗いてみよう。また、先月の当欄で紹介した、「バーチャルボーイ+ソフト9本セット」は、読者プレゼント用として更に1セット買いました。今月号には間に合わなかったけど、近いうちに巻末の「読者プレゼント」に登場予定なのでお楽しみに!

◆「平成新・鬼ヶ島」には、ディスク版「新・鬼ヶ島」も収録され、長く楽しめるぞ

ソフト価格

- 定価…メーカー希望小売価格
- 秋葉原価格…秋葉原での最安値
- CP…コントローラパックの使用ページ
- 振…振動パック対応の有無
- BB…バッテリーバックアップの有無
- M…メモリー拡張パック
- GBP…64GBパック
- VRS…音声認識システム

タイトル	ジャンル	定価	秋葉原価格	発売日	発売元	プレイ人数	CP	振	BB	その他
新日本プロレスリング闘魂炎導2	SPT	6800円	4980円	1998年12月26日	ハドソン	1～4人	103P	×		
進め！対戦ぱずるだま～闘魂！まるたま町～	PUZ	6800円	1980円	1998年3月26日	コナミ	1～4人	5P	○		
スター・ウォーズ エピソード1 レーサー	RAC	6800円	2980円	1999年7月21日	任天堂	1～2人	×	○	あり	M対応
スター・ウォーズ 出撃！ローグ中隊	SHT	6800円	4800円	1999年8月27日	任天堂	1人	×	○	あり	M対応
スター・ウォーズ～帝国の影～	SHT	7800円	1970円	1997年6月14日	任天堂	1人	×	×	あり	
スターソルジャー バニシングアース	SHT	6800円	売り切れ	1998年7月10日	ハドソン	1人	×	○	あり	
スターツインズ	SHT	6800円	4800円	1999年12月1日	任天堂	1～4人	×	○	あり	
スターフォックス64	SHT	8700円	3970円	1997年4月27日	任天堂	1～4人	×	○	あり	
スノボキッズ	SPT	6800円	1980円	1997年12月12日	アトラス	1～4人	121P	○		
SNOW SPEEDER	SPT	6800円	1980円	1998年12月26日	イマジニア	1～2人	87P	○		
スペースダイナマイツ	格闘ACT	6800円	1280円	1998年3月27日	ビック東海	1～2人	×	×		
スーパースピードレース64	RAC	6800円	1979円	1998年5月29日	タイトー	1～4人	7P	○		
スーパービーダマンバトルフェニックス64	ACT	6800円	3500円	1998年7月24日	ハドソン	1～4人	1P	×	あり	
スーパーボウリング	SPT	6800円	2980円	1999年3月26日	アテナ	1～4人	1P	○		
スーパーマリオ64	ACT	4800円	3970円	1996年6月23日	任天堂	1人	×	○	あり	
スーパーロボットスピリッツ	格闘ACT	7800円	1280円	1998年7月17日	バンプレスト	1～2人	×	○	あり	
スーパーロボット大戦64	SLG	7800円	1980円	1999年10月29日	バンプレスト	1人	×	×	あり	GBP対応
ズール～魔獣使い伝説～	RPG	6800円	1980円	1999年6月11日	イマジニア	1人	65P	×		
ゼルダの伝説 時のオカリナ	ACT	6800円	1980円	1998年11月21日	任天堂	1人	×	○	あり	
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面	ACT	5800円	4970円	2000年4月27日	任天堂	1人	×	○	あり	M専用
ソニックウイングスアサルト	SHT	6800円	売り切れ	1998年3月19日	ビデオシステム	1～2人	×	○	あり	
大刀～ダイカタナ～	SHT	6980円	3500円	2000年4月7日	ケムコ	1人	3P	×		M対応
超空間ナイタープロ野球キング	SPT	9980円	売り切れ	1996年12月20日	イマジニア	1～4人	117P	×		
超空間ナイタープロ野球キング2	SPT	6800円	売り切れ	1999年3月19日	イマジニア	1～4人	123P	○		
超スノボキッズ	SPT	6800円	1980円	1999年2月19日	アトラス	1～4人	×	○	あり	
チョロQ64	RAC	6800円	1980円	1998年7月17日	タカラ	1～4人	68P	×	あり	
チョロQ64 2ハチャメチャグランプリレース	RAC	6800円	2480円	1999年12月24日	タカラ	1～4人	123P	○		GBP対応
ディディーコングレーシング	RAC	6800円	2580円	1997年11月21日	任天堂	1～4人	1～123P	○	あり	
デザエモン3D	ETC	7800円	980円	1998年6月26日	アテナ	1人	×	○	あり	
テトリス64	PUZ	4980円	1980円	1998年11月13日	セタ	1～4人	×	×		
デュアルヒーローズ	格闘ACT	6980円	980円	1997年12月5日	ハドソン	1～2人	20P	×		
テンエイティ スノーボーディング	SPT	6800円	1980円	1998年2月28日	任天堂	1～2人	×	○	あり	
電車でGO！64	ETC	6800円	2380円	1999年7月30日	タイトー	1人	×	○	あり	VRS対応
DOOM64	ACT	7800円	1280円	1997年8月1日	ゲームバンク	1人	2P	×		
トップギア・オーバードライブ	RAC	6980円	1980円	1999年3月19日	ケムコ	1～4人	×	○		
トップギア・ハイパーバイク	RAC	6980円	3480円	2000年3月17日	ケムコ	1～2人	×	○		M対応
トップギア・ラリー	RAC	6980円	売り切れ	1997年12月5日	ケムコ	1～2人	123P	○		
トップギア・ラリー2	RAC	6980円	2980円	2000年2月4日	ケムコ	1～4人	6P	○		
ドラえもん のび太と3つの精霊石	ACT	7980円	売り切れ	1997年3月21日	エポック社	1～4人	×	×	あり	
ドラえもん2 のび太と光の神殿	ACT	6800円	2980円	1998年12月11日	エポック社	1人	×	○	あり	
ドンキーコング64	ACT	7800円	3980円	1999年12月10日	任天堂	1～4人	×	○	あり	M専用
ナイフエッジ	SHT	6980円	売り切れ	1998年11月27日	ケムコ	1～4人	×	○		
怒たま乱太郎	PUZ	6480円	5280円	2000年4月21日	カルチャーブレーン	1～2人	×	×	あり	
ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ	ACT	5800円	4480円	1999年1月21日	任天堂	1～4人	×	○	あり	
ぬし釣り64	ETC	6800円	2980円	1998年11月27日	パック・イン・ソフト	1人	1P	○		GBP対応
ぬし釣り64-潮風にのって-	ETC	6800円	5770円	2000年5月26日	パック・イン・ソフト	1人	×	○	あり	GBP対応
バイオハザード2	ADV	7800円	5479円	2000年1月28日	カプコン	1人	×	○	あり	M対応
バイオレンスキラー	SHT	7800円	980円	1999年6月18日	gemzi	1～4人	90P	○		M対応
ハイパーオリンピック イン ナガノ64	SPT	6800円	売り切れ	1997年12月18日	コナミ	1～4人	32P	×		
HYBRID HEAVEN	RPG	7800円	2980円	1999年8月5日	コナミ	1人	53P	○		M対応
パイロットウィングス64	SLG	9800円	1470円	1996年6月23日	任天堂	1人	×	×	あり	
爆笑人生64 めざせ！リゾート王	TAB	6800円	1480円	1998年12月24日	タイトー	1～4人	77P	×		
爆ボンバーマン	ACT	6980円	売り切れ	1997年9月26日	ACT	1～4人	1P	×	あり	
爆ボンバーマン2	ACT	6800円	2980円	1999年12月3日	ハドソン	1～4人	1P	○	あり	
爆裂無敵バンガイオー	SHT	5800円	2880円	1999年9月3日	ESP	1人	×	○	あり	
パズルボブル64	PUZ	4800円	2980円	1999年3月5日	タイトー	1～4人	64P	○		
バスラッシュ	SPT	7800円	6480円	2000年4月28日	ビスコ	1人	×	○	あり	
パチンコ365日	ETC	6980円	3380円	1998年5月29日	セタ	1～2人	121P	×		
BUCK BUMBLE	SHT	6880円	980円	1998年12月18日	Ubiソフト	1～2人	3P	○		
遥かなるオーガスタMASTERS'98	SPT	7980円	売り切れ	1997年12月26日	T&Eソフト	1～4人	34P	○		

タイトル	ジャンル	定価	秋葉原価格	発売日	発売元	プレイ人数	CP	振	BB	その他
パワーリーグ64	SPT	6980円	売り切れ	1997年8月8日	ハドソン	1～2人	86P	×		
バンジョーとカズーイの大冒険	ACT	6800円	2570円	1998年12月6日	任天堂	1人	×	○	あり	
バーチャル・プロレスリング 64	SPT	6800円	700円	1997年12月19日	アスミック	1～4人	×	○		
バーチャル・プロレス2	SPT	6980円	3980円	2000年1月28日	アスミック	1～4人	29P	○		
Parlor！PRO64	ETC	6980円	4980円	1999年1月29日	日本テレネット	1人	24P	×		
ピカチュウげんきでちゅう	ETC	9800円	3980円	1998年12月12日	任天堂	1人	×	○	あり	VRS専用
ヒューマングランプリ	RAC	9800円	980円	1997年3月28日	ヒューマン	1人	22P	○		
飛龍の拳ツイン	格闘ACT	6980円	2950円	1997年12月18日	カルチャーブレーン	1～2人	47P	○		
ビーストウォーズ メタルス64	格闘ACT	7800円	6780円	1999年10月2日	タカラ	1～2人	×	○	あり	GBP対応
PDウルトラマンバトルコレクション64	SLG	6800円	4970円	1999年7月16日	バンダイ	1～2人	30P	×		GBP対応
ビートル アドベンチャー レーシング	RAC	6800円	3980円	1999年11月26日	EAS	1～4人	4P	○		
ファイティングカップ	格闘ACT	6800円	2980円	1998年12月11日	イマジニア	1～2人	2P	○		
ファミスタ64	SPT	6800円	売り切れ	1997年11月28日	ナムコ	1～4人	123P	×		
V-RALLY EDITION 99	RAC	7800円	2980円	1999年10月14日	スパイク	1～2人	×	○	あり	
FIFA ROAD TO WORLD CUP	SPT	6800円	5970円	1998年4月24日	EAS	1～4人	123P	×		
ぷよぷよ～んパーティー .	PUZ	5980円	4400円	1999年12月3日	コンパイル	1～4人	×	○	あり	
ぷよぷよSUN64	PUZ	5980円	売り切れ	1997年10月31日	コンパイル	1～4人	×	○		
ブラストドーザー	ACT	6800円	2980円	1997年3月21日	任天堂	1人	14～56P	×	あり	
プロ麻雀 極64	TAB	6800円	3980円	1997年11月21日	アテナ	1人	28P	×		
プロ指南麻雀「兵」64	TAB	6480円	2980円	1999年10月30日	カルチャーブレーン	1人	×	×	あり	
HEIWAパチンコワールド64	ETC	7900円	3380円	1997年11月28日	ショウエイシステム	1人	×	×	あり	
HEXEN	ACT	6800円	980円	1997年12月18日	ゲームバンク	1～4人	90P	×		
牧場物語2	SLG	6800円	5270円	1999年2月5日	パック・イン・ソフト	1人	32P	×	あり	
ポケモンスタジアム	ETC	6800円	売り切れ	1998年8月1日	任天堂	1～2人	×	×	あり	GBP対応
ポケモンスタジアム2	ETC	5800円	4770円	1999年4月30日	任天堂	1～4人	×	×	あり	GBP対応
ポケモンスナップ	ETC	6800円	1980円	1999年3月21日	任天堂	1人	×	×	あり	
星のカービィ64	ACT	6800円	5970円	2000年3月24日	任天堂	1～4人	×	○	あり	
ボンバーマンヒーロー～ミリアン王女を救え!～	ACT	6800円	3500円	1998年4月30日	ハドソン	1人	×	○	あり	
麻雀64	TAB	7800円	5800円	1997年4月4日	光栄	1人	43P	×		
麻雀道64	TAB	6980円	売り切れ	1997年7月25日	ビデオシステム	1人	42P	×		
麻雀放浪記CLASSIC	TAB	7900円	3800円	1997年8月1日	イマジニア	1人	×	×		
麻雀MASTER	TAB	9800円	3480円	1996年12月27日	コナミ	1人	14P	×		
マジカルテトリスチャレンジ featuring ミッキー	PUZ	6800円	980円	1998年11月20日	カプコン	1～2人	×	○		
マリオカート64	RAC	4800円	3970円	1996年12月14日	任天堂	1～4人	121P	×	あり	
マリオゴルフ64	SPT	6800円	4980円	1999年6月11日	任天堂	1～4人	×	○	あり	GBP対応
マリオのふぉとぴー	ETC	9800円	売り切れ	1998年12月2日	ハギワラシスコム	1人	×	×		
マリオパーティ	TAB	5800円	4470円	1998年12月18日	任天堂	1～4人	×	○	あり	
マリオパーティ2	TAB	5800円	3980円	1999年12月17日	任天堂	1～4人	×	○	あり	
マルチレーシング チャンピオンシップ	RAC	7900円	1000円	1997年7月18日	イマジニア	1～2人	45P	○		
森田将棋64	TAB	9800円	2980円	1998年4月2日	セタ	1～2人	102P	×		モデム内蔵
夜光虫II～殺人航路～	ADV	6800円	2980円	1999年10月22日	アテナ	1人	×	○	あり	
ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ	ACT	8900円	売り切れ	1997年6月27日	エニックス	1人	×	×	あり	
ヨッシーストーリー	ACT	6800円	4970円	1997年12月21日	任天堂	1人	×	×	あり	
RAKUGAKIDS	格闘ACT	6800円	6120円	1998年7月23日	コナミ	1～2人	42P	×		
ラストレジオンUX	格闘ACT	6800円	1980円	1999年5月28日	ハドソン	1～2人	×	○	あり	
Rally'99	RAC	6800円	2980円	1999年8月6日	イマジニア	1～4人	2P	○		
Let's スマッシュ	SPT	6800円	1979円	1998年10月9日	ハドソン	1～4人	7P	×		
64大相撲	SPT	7980円	1980円	1997年11月28日	ボトムアップ	1～4人	38P	○		
64大相撲2	SPT	6980円	1980円	1999年3月18日	ボトムアップ	1～2人	46P	○		
64で発見!!たまごっち	TAB	6800円	490円	1997年12月19日	バンダイ	1～4人	×	×	あり	
64トランプコレクション	TAB	6980円	売り切れ	1998年8月7日	ボトムアップ	1～4人	×	○		
64花札～天使の約束～	TAB	6800円	3980円	1999年10月30日	アルトロン	1人	×	×	あり	
ロボットポンコッツ64～七つの海のカラメル～	RPG	6800円	1970円	1999年12月24日	ハドソン	1～2人	×	×	あり	GBP対応
LODE RUNNER 3-D	PUZ	6800円	1980円	1999年7月30日	バンプレスト	1人	×	○	あり	
ワイルド チョッパーズ	SHT	6980円	売り切れ	1997年11月28日	セタ	1人	×	○	あり	
ワンダープロジェクトJ2	ADV	9800円	売り切れ	1996年11月22日	エニックス	1人	72P	×		

秋葉原GBソフト価格

前回の調査時に全く見かけなかった、『メタルギア ゴーストバベル』『パワプロクンポケット2』の2タイトルは、その後再出荷されたようで、現在ではそれほど探し回らなくても手に入る。6月29日に発売された『ミスタードリラー』は、かなりの品薄で値引きもほとんどナシ。ごく近いうちに、完全に売り切れそうな気配。その他のGBソフトは全体的に安めだ。

ソフト名	価格	秋葉原価格	発売元
RPGツク～ルGB	4800	4280	アスキー
ウィザードリィエンパイア	3980	2980	スターフィッシュ
カードヒーロー	3800	1780	任天堂
ゲームボーイギャラリー3	3500	2980	任天堂
サバイバルキッズ	4300	3780	コナミ
ゼルダの伝説 夢をみる島DX	3800	1980	任天堂
テトリスデラックス	3500	1980	任天堂
ドラクエモンスターズ	4900	3980	エニックス
ドラゴンクエストI・II	4900	3780	エニックス
ドンキーコングGB	3800	2480	任天堂
ハムスターパラダイス2（ちゅ～）	3980	売り切れ	アトラス
パワプロクンポケット2	4500	3980	コナミ

ソフト名	価格	秋葉原価格	発売元
ポケットカメラ	5800	2480	任天堂
ポケットモンスター金・銀	3800	2780	任天堂
ポケットモンスター赤・緑	3900	2480	任天堂
ポケットモンスターピカチュウ	3000	1980	任天堂
ポケットモンスター青	3000	1780	任天堂
ポケモンカードGB	3800	700	任天堂
ポケモンピンボール	3800	2980	任天堂
ポップンミュージックGB	4300	2980	コナミ
マリオゴルフGB	3800	1980	任天堂
ミスタードリラー	3980	3780	ナムコ
メタルギア ゴーストバベル	4500	3980	コナミ
ワリオランド3	3800	2800	任天堂

NINTENDO POWER SFCソフト書き換え一覧

ジャンル	ソフト名	容量(M)	SRAM(M)	メーカー	価格
ACT	スーパードンキーコング	32	16	任天堂	1000
	スーパードンキーコング2	32	16	任天堂	1000
	スーパードンキーコング3	32	16	任天堂	1000
	がんばれゴエモン きらきら道中	24	64	コナミ	1000
	スーパーメトロイド	24	64	任天堂	1000
	ストリートファイターIIターボ	20	なし	カプコン	1000
	レッキングクルー'98	16	64	任天堂	2000
	ドラえもん3 のび太と時の宝玉	12	なし	エポック社	1000
	ドラえもん4 のび太と月の王国	12	なし	エポック社	1000
	ロックマン7	16	なし	カプコン	1000
	デモンズ・ブレイゾン 魔界村 紋章編	16	なし	カプコン	1000
	がんばれゴエモン3	16	64	コナミ	1000
	悪魔城ドラキュラXX	16	なし	コナミ	1000
	スーパーマリオコレクション	16	64	任天堂	1000
	ロックマンX	12	なし	カプコン	1000
	ファイナルファイト2	12	なし	カプコン	1000
	奇々怪界 月夜草子	12	なし	ナツメ	1000
	ワギャンパラダイス	12	なし	ナムコ	1000
	カービィボウル	12	64	任天堂	1000
	スーパーボンバーマン3	12	なし	ハドソン	1000
	超原人2	12	なし	ハドソン	1000
	超魔界村	8	なし	カプコン	1000
	ファイナルファイト	8	なし	カプコン	1000
	キッドクラウンのクレイジーチェイス	8	なし	コトブキシステム	1000
	ツインビー レインボーベルアドベンチャー	8	64	コナミ	1000
	魂斗羅スピリッツ	8	なし	コナミ	1000
	それ行けエビス丸 からくり迷路	8	なし	コナミ	1000
	超魔界大戦 どらぼっちゃん	8	16	ナグザット	1000
	奇々怪界 謎の黒マント	8	なし	ナツメ	1000
	サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い	8	なし	ナムコ	1000
	スーパーワギャンランド	8	なし	ナムコ	1000
	スーパーワギャンランド2	8	なし	ナムコ	1000
	リブルラブル	4	なし	ナムコ	1000
	スーパーマリオワールド	4	16	任天堂	1000
RPG	ウィザードリィI・II・III	32	256	メディアファクトリー	3000
	ウィザードリィ外伝IV ～胎魔の鼓動～	32	64	アスキー	1000
	不思議のダンジョン2風来のシレン（8/1より）	32	256	チュンソフト	1000
	レナス2 ～封印の使徒～	32	64	アスミック	1000
	Last Bible III	24	64	アトラス	1000
	マザー2	24	64	任天堂	1000
	大貝獣物語	24	64	ハドソン	1000
	ブレスオブファイアII	20	64	カプコン	1000
	FEDA	20	64	やのまん	1000
	ダウン・ザ・ワールド	16	64	アスキー	1000
	旧約・女神転生	16	64	アトラス	1000
	真・女神転生II	16	64	アトラス	1000
	ソードワールドSFC2 いにしえの巨人伝説	16	64	ティーアンドイーソフト	1000
	ミニ四駆レッツ＆ゴー!! WGP2	16	64	任天堂	2000
	ELFARIA II	16	64	ハドソン	1000
	新桃太郎伝説	16	64	ハドソン	1000
	ARETHA	16	64	やのまん	1000
	ARETHA2	16	64	やのまん	1000
	レナス［古代機械の記憶］	12	64	アスミック	1000
	真・女神転生	12	64	アトラス	1000
	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II	12	64	エポック社	1000
	トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	12	64	チュンソフト	1000
	ソードワールドSFC	12	64	ティーアンドイーソフト	1000
	イーハトーヴォ物語	8	16	ヘクト	1000
	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	8	16	エポック社	1000
	エストポリス伝記	8	64	タイトー	1000
	ゼルダの伝説神々のトライフォース（8/1より）	8	64	任天堂	1000
SPT	実況ワールドサッカー2	24	64	コナミ	1000
	リングにかけろ	20	なし	メサイヤ	2000
	スーパーパンチアウト	16	64	任天堂	2000
	スーパーファミリーゲレンデ	16	64	ナムコ	2000
	磯釣り 離島編	16	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	海のぬし釣り	16	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	川のぬし釣り2	12	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	ダービージョッキー［騎手王への道］	8	64	アスミック	1000
	ワイアラエの奇蹟	8	64	ティーアンドイーソフト	1000
	デビルズコース	8	64	ティーアンドイーソフト	1000
	スーパーファミリーテニス	8	なし	ナムコ	1000
	スーパー大相撲 熱戦大一番	8	なし	ナムコ	1000
	ナムコットオープン	8	64	ナムコ	1000
	スキーパラダイス with スノーボード	8	なし	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	つり太郎	8	16	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	F-ZERO	4	16	任天堂	1000
SLG	幻獣旅団	32	256	アクセラ	2000
	ファイアーエムブレム トラキア776	32	256	任天堂	2500
	ときめきメモリアル ～伝説の樹の下で～	32	64	コナミ	1000
	スーパーブラックバス3	32	64	スターフィッシュ	1000
	ファイアーエムブレム聖戦の系譜	32	64	任天堂	1000
	魔神転生II	24	64	アトラス	1000
	タクティクスオウガ	24	64	クエスト	1000
	Winning Post2 プログラム'96	24	256	光栄	1000
	ダービースタリオン98	24	256	任天堂	2000
	ファイアーエムブレム紋章の謎	24	64	任天堂	1000
	アースライト ルナ ストライク	24	64	ハドソン	1000
	伝説のオウガバトル	16	256	クエスト	1000
	スーパーブラックバス2	16	64	スターフィッシュ	1000
	デア ラングリッサー	16	64	日本コンピュータシステム	1000
	スーパーファミコンウォーズ	16	256	任天堂	2000
	牧場物語	16	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	AIII S.V.	16	256	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	ジ・アトラス	16	256	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団	12	64	アスミック	1000
	鋼鉄の騎士3 激突ヨーロッパ戦線	12	64	アスミック	1000
	魔神転生	12	64	アトラス	1000
	ミリティア	12	なし	ナムコ	1000
	鋼鉄の騎士	8	64	アスミック	1000
	SUPER大航海時代	8	64	光栄	1000
	たまごっちタウン	8	64	バンダイ	2500
	ロードモナーク	4	64	エポック社	1000
	シムシティー	4	256	任天堂	1000
PUZ	すってはっくん	24	64	任天堂	1000
	カービィのきらきらきっず	16	16	任天堂	2000
	POWERロードランナー	12	64	任天堂	2000
	上海III	8	なし	サン電子	1000
	CAMEL TRY	8	なし	タイトー	1000
	クオンパSFC	8	64	ティーアンドイーソフト	1000
	POWER倉庫番	8	64	任天堂	2000
	マリオのスーパーピクロス	8	64	任天堂	1000
	パネルでポン	8	なし	任天堂	1000
	ピクロスNP Vol.1～5	8	16	任天堂	各2000
	ピクロスNP Vol.6～8	12	64	任天堂	各2000
	す～ぱ～なぞぷよ ルルーのルー	8	64	バンプレスト	1000
	す～ぱ～ぷよぷよ	8	なし	バンプレスト	1000
	お絵かきロジック1～2	4	16	世界文化社	各2000
	PUZZLE BOBBLE	4	なし	タイトー	1000
	コズモギャング ザ パズル	4	なし	ナムコ	1000
	ドクターマリオ	4	16	任天堂	2000
	コラムス	4	16	メディアファクトリー	2000
SHT	極上パロディウス	16	なし	コナミ	1000
	PHALANX	8	なし	コトブキシステム	1000
	ポップンツインビー	8	なし	コナミ	1000
	パロディウスだ! ～神話からお笑いへ～	8	なし	コナミ	1000
	AXELAY	8	なし	コナミ	1000
	コズモギャング ザ ビデオ	8	なし	ナムコ	1000
	グラディウス3	4	なし	コナミ	1000
	SPACE INVADERS	4	なし	タイトー	1000
	キャラバン シューティング コレクション	4	なし	ハドソン	1000
ETC	はじまりの森	32	64	任天堂	2500
	同級生2	32	16	バンプレスト	2000
	晦 ～つきこもり	32	64	バンプレスト	1000
	ファミコン探偵倶楽部PARTII うしろに立つ少女	24	64	任天堂	2000
	平成 新・鬼ヶ島 前編・後編	24	16	任天堂	各2000
	かまいたちの夜	24	64	チュンソフト	1000
	学校であった怖い話	24	64	バンプレスト	1000
	魔女たちの眠り	24	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	Zooっと麻雀!	20	256	任天堂	2000
	夜光虫	16	64	アテナ	1000
	大爆笑人生劇場 ～ずっこけサラリーマン編～	16	64	タイトー	1000
	SUPER人生ゲーム3	16	64	タカラ	1000
	ドカポン3・2・1 ～嵐を呼ぶ友情～	12	64	アスミック	1000
	ハロー! パックマン	12	なし	ナムコ	1000
	RPGツクール SUPER DANTE	8	256	アスキー	1000
	ドカポン外伝 炎のオーディション	8	64	アスミック	1000
	決戦! ドカポン王国、～伝説の勇者たち～	8	64	アスミック	1000
	プロ麻雀 極III	8	64	アテナ	1000
	大爆笑人生劇場	8	なし	タイトー	1000
	SUPER億万長者ゲーム	8	64	タカラ	1000
	弟切草	8	64	チュンソフト	1000
	スーパー桃太郎電鉄II	8	64	ハドソン	1000
	囲碁倶楽部	8	64	ヘクト	1000
	真・麻雀	4	64	コナミ	1000

NINTENDO POWER GBソフト書き換え一覧

ジャンル	ソフト名	Fブロック	Bブロック	メーカー	価格
ACT	ゲームボーイギャラリー3	8	1	任天堂	1000
	スーパーマリオブラザーズDX（カラー専用）	8	1	任天堂	1000
	プチカラット	8	1	タイトー	1000
	カービィのブロックボール	4	1	任天堂	1000
	ゲームボーイギャラリー2	4	1	任天堂	1000
	スーパードンキーコングGB	4	1	任天堂	1000
	スーパーマリオランド2 6つの金貨	4	1	任天堂	800
	スーパーマリオランド3 ワリオランド	4	1	任天堂	800
	ドンキーコング	4	1	任天堂	1000
	ドンキーコングランド	4	1	任天堂	1000
	星のカービィ2	4	1	任天堂	1000
	桃太郎電劇2	4	なし	ハドソン	1000
	熱闘 闘神伝	4	なし	タカラ	1000
	ストリートファイター2	4	なし	カプコン	1000
	ゲームボーイギャラリー	2	1	任天堂	1000
	バルーンファイトGB（8/1より）	2	1	任天堂	1000
	星のカービィ	2	なし	任天堂	800
	メトロイド2	2	1	任天堂	800
	高橋名人の冒険島3	2	なし	ハドソン	1000
	GB原人2	2	なし	ハドソン	1000
	ボンバーマンGB3	2	なし	ハドソン	1000
	悪魔城すぺしゃる ぼくドラキュラくん	2	なし	コナミ	1000
	バイオニックコマンドー	2	なし	カプコン	1000
	魔界村外伝 THE DEMON DARKNESS	2	なし	カプコン	1000
	アレイウェイ（8/1より）	1	なし	任天堂	800
	スーパーマリオランド	1	なし	任天堂	800
	ザ・首都高レーシング	1	1	ポニーキャニオン	1000
	パックマン	1	なし	ナムコ	1000
	バブルボブルジュニア	1	なし	タイトー	1000
	レッドアリーマー～魔界村外伝～	1	なし	カプコン	1000
RPG	ゼルダの伝説 夢をみる島DX	8	4	任天堂	1000
	アザーライフアザードリームスGB（8/1より）	8	1	コナミ	1000
	海のぬし釣り2	8	1	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	化石創世リボーン2	8	4	スターフィッシュ	1000
	がんばれゴエモン～天狗党の逆襲～	8	1	コナミ	1000
	サンリオタイムネット 過去編	8	4	イマジニア	1000
	サンリオタイムネット 未来編	8	4	イマジニア	1000
	ぐるぐるガラクターズ	8	1	アトラス	1000
	女神転生外伝 ラストバイブル	8	1	アトラス	1000
	女神転生外伝 ラストバイブル2	8	1	アトラス	1000
	ボンバーマンクエスト（8/1より）	8	1	ハドソン	1000
	川のぬし釣り3	4	1	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	爆釣リトリーブマスター	4	1	コナミ	1000
	風来のシレンGB 月影村の怪物（8/1より）	4	4	チュンソフト	1000
	メダロット（カブトバージョン）	4	4	イマジニア	1000
	メダロット（クワガタバージョン）	4	4	イマジニア	1000
	アレサ2	2	1	やのまん	1000
	アレサ3	2	1	やのまん	1000
	ビタミーナ王国物語	2	1	ナムコ	1000
	ゴッドメディスン～ファンタジー世界の誕生～	2	1	コナミ	1000
	アレサ	1	1	やのまん	1000
	ドラゴンスレイヤー外伝 眠りの王冠	1	1	エポック社	1000
	ドラゴンスレイヤー1	1	なし	エポック社	1000
SPT	it's a ワールドラリー（8/1より）	8	1	コナミ	1000
	F-1レース	1	1	任天堂	800
	ゴルフ	1	1	任天堂	800
	テニス	1	なし	任天堂	800
SLG	スーパーブラックバスポケット3	8	1	スターフィッシュ	1000
	プリクラPocket3 タレントデビュー大作戦	8	1	アトラス	1000
	ゲームボーイウォーズターボ	4	4	ハドソン	1000
	超魔神英雄伝ワタル まぜっこモンスター2（8/1より）	4	1	バンプレスト	1000
	プリクラPocket 不完全女子高生マニュアル	4	1	アトラス	1000
	プリクラPocket2 彼氏改造大作戦	4	1	アトラス	1000
	牧場物語GB（8/1より）	4	1	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	ミニ4ボーイ2	4	1	J・ウイング	1000
	あにまるぶり～だ～2	4	1	J・ウイング	1000
	昆虫博士	4	1	J・ウイング	1000
	ディノブリーダー2	4	1	J・ウイング	1000
	ゲームボーイウォーズ	2	1	任天堂	800
	海戦ゲーム レーダーミッション（8/1より）	1	なし	任天堂	800
PUZ	カラム一町は大さわぎ!～ポリンキーズとおかしな仲間たち～	8	1	スターフィッシュ	1000
	カラム一町は大さわぎ! おかわりっ!（8/1より）	8	1	スターフィッシュ	1500
	～倉庫番伝説～光と闇の国	8	1	J・ウイング	1000
	ピクロス2	4	1	任天堂	1000
	モグラーニャ	4	1	任天堂	1000
	ヨッシーのパネポン	4	なし	任天堂	1000
	カービィのきらきらきっず	2	1	任天堂	1000
	マリオのピクロス	2	1	任天堂	1000
	SAME GAME	2	1	ハドソン	1000
	ドクターマリオ	1	なし	任天堂	800
	ヨッシーのクッキー	1	なし	任天堂	800
	パズルボブルGB	1	なし	タイトー	1000
SHT	ネメシス2	2	なし	コナミ	1000
	ソーラーストライカー	1	なし	任天堂	800
	サーガイア	1	なし	タイトー	1000
	スペースインベーダーズ	1	なし	タイトー	1000
ETC	本格四人打ち麻雀 麻雀王	8	1	童	1000
	カンヅメモンスター パフェ	8	1	スターフィッシュ	1000
	パチパチパチスロ ～ニューパルサー編～	8	なし	スターフィッシュ	1000
	beatmania GB	8	なし	コナミ	1000
	遊戯王デュエルモンスターズ	8	1	コナミ	1000
	フェアリーキティの開運辞典～妖精の国の占い修行～	8	1	イマジニア	1000
	対戦詰将棋	8	なし	アテナ	1000
	麻雀クエスト	8	1	J・ウイング	1000
	カエルの為に鐘は鳴る	4	1	任天堂	800
	ナムコギャラリーVol.1	4	なし	ナムコ	1000
	ナムコギャラリーVol.3	4	なし	ナムコ	1000
	コナミGBコレクションVol.1	4	なし	コナミ	1000
	コナミGBコレクションVol.2	4	なし	コナミ	1000
	コナミGBコレクションVol.4	4	なし	コナミ	1000
	GO! GO! ヒッチハイク	4	1	J・ウイング	1000
	カービィのピンボール	2	1	任天堂	800
	将棋2	2	なし	ポニーキャニオン	1000
	スーパー桃太郎電鉄2	2	1	ハドソン	1000
	人生ゲーム	2	1	タカラ	1000
	ドラえもんのGAMEBOYであそぼうよデラックス10（8/1より）	2	1	エポック社	1000
	ドラえもんカート（8/1より）	2	1	エポック社	1000
	役満	1	なし	任天堂	800
	オセロワールド	1	なし	ツクダオリジナル	1000
	プロ麻雀 極GB	1	なし	アテナ	1000

宮本さんと振り返るNINTENDO64の4年間

64 DREAM SPECIAL INTERVIEW

PROLOGUE

── この度は、役員就任おめでとうございます。

宮本 ありがとうございます。

── 役員になられて、仕事内容が変わることは？

宮本 あんまり仕事は変わらないんですよ。社長が自分の引き際にむけて、いろいろ準備をしていってる中で動かされただけなんで。僕にとっては、いちばん大きいのは遅刻がなくなること(笑)。

── 重役出勤ができるんですね(笑)。

宮本 そう。文字どおり(笑)。でも、堂々と「遅刻してもいい」と言われると、実際はやりにくいのが人間で(笑)。最近、社員の服装のことでうるさいことを言うようになって、「みんなの服装が乱れてる」とか言うと、「ちょっと偉くなるとそうなんだよな」って部屋(情報開発本部)で言われるんですよ(笑)。まあ、仕事の内容はできるだけ変えないようにしようと思ってるんですけどね。

── 役員室みたいなものはあるんですか？

宮本 幸いウチにはないんです。そのあたりは特に変わらないです。でも、普段ちまちまと怒られることがなくなるけれど、怒られるときは悲惨な怒られ方をする(笑)。記事にならないですよね、こんな話は(笑)。

── いやいや(笑)。

宮本 あと、本郷にひとこと言う権限ができた(笑)。

── でも、本郷さんが異動になってショックです…。

宮本 これは、僕らの開発部内でも言われてることなんですが、もうちょっと流動的に動いてないと、組織としてはマンネリを招いてよくないですよね。これからは、派手な異動があるんとちゃいますか。ところで、「教えて本郷さん」はどうなるんですか？

── 「教えて宮本さん」をやろうかと(笑)。

宮本 そうか、その手があったか(笑)。僕は「教えて本郷さん」のまま、別の広報の顔に差し変わると考えてたんやけど。「これって本郷さんの顔と違うと思うんやけど」って言いながら、実は本郷が出てるって(笑)。

宮本さんが持っているのは、
発売されたばかりの
「ピカチュウ NINTENDO64」。
1万4000円です。

SHIGERU MIYAMOTO

任天堂・取締役情報開発本部長

1952年京都府園部町生まれ。
入社23年目の今年、任天堂の役員に就任。
好きな食べ物はめん類、嫌いな食べ物はレバーの47歳

宮本茂

まず ゼルダを出して、ヨッシー、テン・エイティ、エフゼロと続いて、年末にMOTHERを出すという、僕のシナリオ……

1996年6月23日、世界中のゲームファンの期待を一身に受け、NINTENDO64は発売された。その後の航海は決して順風満帆とは言えないけれど、任天堂から発売されたそれぞれのソフトは、とても個性的で、新しい仕掛けにあふれ、何より僕らをたっぷり楽しませてくれた。N64が発売され5年目に入った今、宮本さんと共にN64の4年間を振り返ってみた。

1996.6～1997.6

スーパーマリオ64の罪な部分

—— 今回のインタビューでは、N64のこれまでを振り返ってみたいと思います。ときには、過去の古傷に触れることも…。

宮本 ディスクシステムのことかな（笑）。

—— （苦笑）。まずは、最初に発売された『マリオ64』について。今年の3月末の数字を見るとすごいんですよね。世界で1113万本です。

宮本 あっ、そんなになりましたか。意外と知られていない事実（笑）。もっと新聞に書かれてもいいですよね。ウチの広報は謙虚なんでねえ（笑）。賞をもらっても、社長は「そんなことを自分で言うもんやない」っていうようなところがあって…。でも、僕も知りませんでした（笑）。大雑把に計算してましたが。

—— その『マリオ64』について考えると、誰もが絶賛して、そして楽しめた、すごいソフトだと思うんです。でも、功罪みたいな部分もあって、あまりにすごすぎて、他のクリエイターがついてこれなかった。いろんな会社があのような3Dアクションゲームを作ろうと思ったはずなんですけど、結果的に作れなかったという。

宮本 「罪」の部分ね（笑）。罪の部分について、僕が思っているのは「3Dアクションっていうのはジャンルとしては面白いけど、アクションゲームとしては面白いんだろうか」ってことですよね。『マリオ64』の罪の部分は、「3Dアクションゲームは面白いって思わせてしまったこと」かな、と僕は思うんです。僕らが、『マリオ64』の続編を安易に作らなかったのは、「マリオというアクションゲームを遊ぶうえで、あのシステムが一番面白いとは思わない」という結論を、あの時点で出していたからです。かと言って、今ベストの回答があるかどうかわからない。でも『カービィ64』は、そのような課題をわかったうえで作ってるんです。だから、ゲーム初心者が、気軽に遊んで、ストレスなく、適度に3Dを楽しめる。それぞれのキャパにあう範囲で、気持ちよく終われる。ゲーマーにとって、物足りない部分もあるかもしれませんが、あの、3Dグラフィックのエンタテインメントとしては、ある水準を守ってると。『マリオ64』は当時のファッションとしては面白いものだった。でも、今どうあるべきか、答えを出していないんです。

—— まだ、悩んでいると…。

宮本 それはずっと続いてますね。僕は『マリオ64』でカメラを前面に押し出しました。で、いろんな人達が「カメラが大切だってことはよくわかった」とか、「これからはカメラが大事なんだ」って、みんなが言うようになったんですけど、その時点ですでに間違ってると思ったんですね。ホントに理解したならば、「カメラは大事。けど難しい」って言うべきなんです。ただ、「大事」ってことがわかっただけで、結論は出てない（笑）。で、「最適なものはない」ってこともわかったんですよね。それがわかっているところと、作りはじめてから気がついたところの差が、「とりあえず作ったけど、なかなかうまくできない」ということなんです。だから、ゲームを作る以前に、「そういうところを作るのに疲れ果ててしまった」というの

↑マリオのカメラと言えばジュゲムさん。『ゼルダ』では、彼のようなカメラマンは登場しなかったけど、演出面でかなり進化したのだ

コラム64 1 N64のCMは巨人VS阪神戦から始まった

N64のCM放送が、初めてテレビに流されたのは、発売から2ヵ月前の、4月21日の巨人VS阪神戦だったのだ。内容をすっかり忘れてる人が多いと思うので、ナレーション部分を再掲載するぞ。

「今までのテレビゲームでは実現できなかった、コンピュータグラフィックス・アニメーションの世界。NINTENDO64。新しいコントローラに搭載された、3Dスティックをグリグリ動かすと、3次元のゲームステージで、マリオを思いのまま操れる。NINTENDO64。ゲームが変わる、N64が変える」。もう4年以上の歳月がすぎたんですね。

↑発売当初は予約をしてないと、手に入らなかったN64。価格は2万5000円だったので、これにソフト1本を加えると、なんと3万4800円！（税別）。今ならソフトが4本おまけがついてきそうな価格だね

が多かったですね。…あの、話が重いかな？（笑）

—— いや、大丈夫です（笑）。

宮本 でも、楽しかったですよ、作るのは（笑）。僕自身『マリオ64』を振り返ると、しばらく監督（ディレクター）をやってなかったので、「体がもつのか」っていうのが、まず一番大きなテーマで（笑）。たくさん手伝ってもらったんですけど、一応最後までやれたんでよかったんやないかと。これが一番大きいことですね（笑）。だから、これから4年たち、5年たった時に、どこまで監督作業をやるのかが悩みですよ。

—— N64は発売されて、2ヵ月もたたないうちに100万台を突破して、新ハードのデビューとしては順調な滑り出しでした。でも、発売されるソフトがなくて、創刊号を出すときは、ハッキリ言ってとても辛かったです（笑）。

宮本 創刊したころから？ 申し訳ない（笑）。

—— 『マリオ64』の「次のものを遊びたい」と思ったときに、お店には3本のN64ソフトしか並んでいないという状態が3カ月も続いて…。

宮本 そうですね…。最初はドリームチームでやってたんですよね。「ドリーム」という名前はあんまりよくないかもしれない（笑）。雑誌を出すときに一言相談してくれたら（笑）。

—— 次は相談します（笑）。ところで、ドリームチームって何でしたっけ。『バンジョーカズーイ』の開発コードネームは「ドリーム」という話でしたけど。

宮本 そう。そのレアも含めて、海外のさまざまなセカンドパーティを全部取りまとめて「ドリームチーム」って呼んでたんです。

—— ああ、そうでした。

宮本 だから、『パイロットウイングス64』もドリームチームの1つのパラダイムが作りましたし、エンジェルスタジオとかDMAデザインとかいっぱいあったんですね。N64ソフトの開発にあたっては、かなりの技術力が必要になるいうことで、任天堂が出資をして開発力のある会社を選んだんです。でも、ゲームとしてまとめるには時間がかかってしまって…。その頃、みんなは「N64の発売日にはできる」みたいなことを言ってたんですけど（笑）。僕もそれを信じて、年内（1996年）には月1本くらいのペースで上がってくると思ってて、だから14タイトルくらい並べてましたよね。ところが、「あと、ひと月待ってくれ」「2ヵ月待ってくれ」と言ってくるようになって、ウチ（情報開発部）からもどんどん人を送りだして、ルーカススタジオにはべったり人をつけたりみたいな事もしたんですけどね。そのへんが、僕らにとっては期待を裏切られる展開でしたね。

コラム64 ② 消えてしまったN64ソフトたち

宮本さんが下の本文で語っている、「14タイトル」のうち、予定通り96年に発売されたソフトはわずか2本（実現率14%=意地悪なり）。で、『ボディーハーベスト』や『クライマー』など、開発が中止になったり、日本では発売されなかったソフトは6本もあったのだ。宮本さんが14人いれば、よかったのにね。

◆96年12月に発売されるはずだった『バギーブギー』。消えていったソフトのなかには『ジャングル大帝』などもありましたね

周辺の花のようなウエーブレース64

—— それでようやく、9月末に『ウエーブレース64』が発売されました。

宮本 8月に出さないとダメやのにねえ。秋になってしまって。一生懸命頑張ったんやけど、ちょっと情けなかったなあ。

—— ただ、N64ソフトに飢えていたので、このソフトは指が痛くなるほどやりましたね（笑）。

宮本 それは戦略としては正解やった（笑）。

—— 波の表現もすごいんですけど、実際に触ってみると、柔らかさを実感できるソフトだと思うんです。でも、その柔らかさが一般ユーザーには敬遠されたようにも感じました。

宮本 地味だったんですよね。

—— それは、キャラクターデザインも含めて？

宮本 そうです。ターボレンジャーみたいなウエアとかね（笑）。

—— いっそのこと、ビキニのおねえちゃんにしたりとか（笑）。

宮本 そうそう。でも、あれはアメリカは大成功してるんで、あまりやり過ぎると日本だけで終わったかもわかんないし、難しいですね。やっぱり、『ウェーブレース』というのは、柱にあるものが別にあってこそ流行る、周辺の花みたいなソフトですからね。残念ながら、その時期に大きなソフトがなかった。本当は、何かを遊んでいて、ついでに『ウェーブレース』も遊ぶと、すごく楽しかったんでしょうね。単純に言えば、任天堂がなりふり構わず、その時期に大作RPGのようなソフトを1本きちっと作ってきて、そこに1本の格闘ゲーをちょこんと入れてれば、単にビジネスの勝負というだけで言えば、いくらでも勝つ方法はあったんでしょうけどね。でも、そっちの方向へは行かない（笑）。N64では新しいものを作るということに徹底してましたね。

—— 『ウェーブレース』はとても新しいソフトだったわけですが、わかる人にしかわからない部分もありますね。

宮本 そうですよね。結構マニアックでしたね。業界に向けて作ったみたいな。「N64というハードで何が

1年目に発売された任天堂ソフト 1996.6～1997.6

発売 96年6月23日
価格 9800円
開発 任天堂

スーパーマリオ64

発売 96年6月23日
価格 9800円
開発 パラダイムシミュレーション

パイロットウイングス

発売 96年9月27日
価格 9800円
開発 任天堂

ウエーブレース64

発売 96年12月14日
価格 9800円
開発 任天堂

マリオカート64

発売 97年3月21日
価格 6800円
開発 レア

ブラストドーザー

発売 97年4月27日
価格 8700円
開発 任天堂

スターフォックス64

発売 97年6月14日
価格 7800円
開発 ルーカスフイルム

スター・ウォーズ 帝国の影

※『マリオカート64』はコントローラ同梱。『スターフォックス64』は振動パック同梱

1年目のN64の動き

●北米で発売（96年9月）●スペースワールド96（96年11月22日～）●TIME誌でマシンオブサイヤー受賞（96年12月）●2万5000円から1万6800円に値下げ（97年3月14日）●国内出荷台数200万台突破（97年3月末）

できるか」って考えたときに、単なるCGの美しさを求めるより、リアルタイムCGの面白さを提示してみたかったんです。だから、テカテカの車を走らせるよりは、ああいうモノを作っていこうと。『リッジレーサー』に対抗してレースゲームを一生懸命作るよりは、『ウェーブレース64』のようなソフトを出す方が、僕らの仕事としては向いていると思うんです。でも、世界中で約300万本売れたんです。アメリカではあれが定番になっていて、毎年夏になると売れるんですよ。

—— そういうのっていいですね。

宮本 N64っていうのは、実はそういうのも目指してて、「パッケージにバックナンバーを入れよう」という話もあったんです。発売から1年たっても『マリオ64』が売れてて、夏になれば『ウエーブレース』が売れて、冬は『テン・エイティ』が売れるみたいなことを理想としてるんです。でも、日本の流通がどんどんそうじゃない、短期間で売り切る方向に進んでいったなかで、なんとか目指してやってきたんですけど、ウチの努力も中途ハンパでしたね。現実問題として、1年後に同じ商品のCMをうっても、そのコストを回収できるほど、売れるわけじゃないですからね。

—— 翌年の97年に『ウェーブレース64』の振動パック対応版が出たんですよね。

宮本 そうなんですよ。振動対応にして、もう一度ヒットをねらったんですけど、やっぱり日本のマーケットの流れを変えることができなかったということですね。それに対して、アメリカでは『ゴールデンアイ』も『マリオ64』も『ウェーブレース64』もロングセラーになって、全部定番になってる。だから、もう少し日本で勢いをつけられてたら、アメリカと同じような現象を起こせたかもわかんないし、そうするとプレステに対して「N64って違うなあ」っていうのがハッキリしたと思うんですけど…。もう、一連のマスコミの報道…、『FF』と『ドラクエ』のマスコミ論争というか、あれにかき消された感じじゃないですか。(大きな声で)「おまえらのせいや〜!」って言いましょうか(笑)。

—— この頃ですよね。『ウェーブレース64』の前後に、「任天堂苦戦」みたいな記事が出はじめたのは。

宮本 任天堂不安…。任天堂社員も含めて、一億総不安論みたいになってしまって。でも、不安でもなんでもない、作ってるものはちゃんと作ってるし、モノがしっかりしていれば全然おびえることはないのに、必要以上に騒ぎ立ててましたよね。僕らはできるだけ「戦争」のようなことを考えずに、ただ、「自分達の満足いくものを作るんや」ってやってたんですけど、世間っていうものはそう受け取ってはくれないですよね。

—— 一般のマスコミからすると、連勝街道を突っ走ってる横綱が「いつ負けるのか」という感じでしたね。強い横綱は勝ってもニュースにならないけど、負けるとニュースになるというような。

宮本 そういう風に面白がられてたんですね。

—— そのような世の中の空気に対して、ソフトで対抗するしかないわけで。確かに、任天堂ソフトはそれぞれが珠玉のソフトなんですけど、残念ながら弾数が少なかったのも事実です(笑)。

宮本 『マリオカート64』は頑張ったんですけどね。9800円じゃ高いからって、コントローラも付けて。思い切った価格にしたんですけどね。

全てを背負って発進したスターフォックス64

—— 『マリオカート64』で、初めて4人対戦が実現するわけですが、その頃の思い出はありますか?

宮本 コントローラを4つ置くと、ものすごく場所をとる(爆笑)。だから、2番目以降のコントローラは「もっとちっちゃいコントローラでもいいんやないか」ってことで、「ジュニア」っていうのを検討したんですよ。でも、アメリカではあの大きさのコントローラが絶賛されてて、「どうして変えるんだ?!」って言われるくらい支持率が高かったんです。結局ホリ電機さんから、ちっちゃなのが出ましたけど、あれを見るといい感じですね。「早く出したらよかったのに」っていうくらいでしたね。

—— 96年の年末は『マリオカート64』が出て、楽しく過ごせたんですけど、年明けの1月14日に「ドラクエショック」がおきて…。この話は避けて通れないと思ってるんです…。

宮本 しょうがないでしょう。だって、エニックスさんはその方がビジネスになるって思ってるんでしょうし。

—— ただ、任天堂苦戦報道にさらに追い討ちをかけられたわけで。

宮本 そこは、企業的な戦略もあってのことでしょうし、あんまり関係ないと思っているんです。企業間の戦法の話じゃなく、「うちのクリエイティブはどうやったか」っていう事をよく考えるべきなんですよ。その意味では順調に積み上げてきてるつもりなんです。でも、やっぱり痛かったのは、『マリオカート64』の次のソフトとして、一番期待していたレアのソフトであったにもかかわらず、しかも春休みといういい時期なのに、『ブラストドーザー』しか出せなかった。あれが『ドラクエ』の移籍の話があった後だけに痛かったですね。それに反省すべきことは、『スターフォックス64』っていうソフトは、いろんなゲームがそろったなかで映えるはずやったんですけど、春休みに出せなかったし、G Wに全てを背負って飛ばなアカンようになってしまった(笑)。

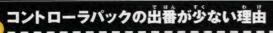
—— そうでしたね(笑)。

宮本 これはね、すごく重かったんです。だから、今日も『フォックス64』のポロシャツを着てきたくらい(笑)。96年末に、『フォックス』を『カート』と一緒に出せる展開になっていれば、ものすごくよかったと思います。それは、うちの開発の段取りの悪さと、人の足りなさっていうか…。だから、「ドルフィン」ではそこはちゃんとやろうと(笑)。

◆宮本さんの着ていた、『フォックス64』ロゴ入りポロシャツ。97年のE3で、任天堂関係者が着ていたもの(もちろん非売品)

—— でも、『フォックス64』は今遊んでも充分楽しめますよね。SF少年達の夢がたっぷり詰まったソフトですし…。

宮本 そうですね。でも、あえて、

コラム64 ③ コントローラパックの出番が少ない理由

ゲームデータをセーブするために使われるコントローラパック。わずか、1000円と安い商品なんだけど、任天堂ソフトで対応しているものは少ないのだ。これってなぜ?

宮本さん「カセットにどんどんメモリーが積めるようになったというのがあります。一部のサードパーティーさんから、ラムを積むとカセットの値段が高くなるので、コントローラパックにセーブできるようにしてほしいという要望があったんです。でも、僕らはカセットに全部入ってる方が一番いいと思ってて、あまり積極的に使う意思はなかったんです」

◆データセーブ用に使わなくても、ホコリよけに最適なコントローラパック

悪い点を言えば「簡単に20分遊べるというわりには、難易度が高いじゃないか」とか、「分岐点のところで、どうしてセーブできないんだ」とかいろいろ反省点はあるんですね。ただ、それらはテクニックの問題なんで。基本的には「シューティングゲームは、ゲームが初めての人でも遊べるゲームなんだ」っていうのを地で行ってるゲームやと思ってるんです。だからわりと、よかったかなと。ただ、『フォックス64』は発売時期や、担っていた使命みたいなものが、ちょっと重過ぎたというか…。でもね、言い訳なんですよ。本当に面白くて、デキがよかったら、いつ出しても、どんなものでもバンバン売れるわけですからね(笑)。

⬆『フォックス64』の期待の大きさは、CMの規模からもうかがえる。企画演出は糸井重里さん、主演は広末涼子ちゃん、さらには、本郷さんまでもがCMに登場していたのだ

―― 世界中で300万本売れたわけですが、国内ではちょっと…。

宮本 あの頃から、国内のN64がちょっと苦しくなってきましたね。

―― それで、97年の3月にN64を1万6800円に値下げして。

宮本 『ブラストドーザー』と一緒に値下げしたんですよね。

―― そうですね。『ブラストドーザー』が6800円になって、「N64は高い」っていう世間のイメージはとりあえず取っ払った感じはありましたが…。

宮本 97年に『ヨッシーストーリー』がきて、その年末に『ゼルダ』が出せてたら、もっと早く500万台を超えていたのに(笑)。だから、とてもささいな、微妙な問題で、ちょっとの掛け違いやと思うんですよ。それで、任天堂ファンの人たちには不安な思いをさせて、迷惑をおかけしました。

逆風を受けたゴールデンアイ

―― 1年目を振り替えってみると、97年の3月には200万台を達成しています。で、任天堂のソフトと言えば、わずか7本なんですよ。だから、普及台数に関してはすごく健闘しているという印象がありますね。

宮本 そうなんですよ。それが今は、サードパーティさんのものも全部入れると、結構な本数が出てるんですね。

―― どれくらいだと思います。

宮本 えーっと、100かな? 80タイトルくらい。もっと?

―― 175タイトルです。

宮本 175もありますか。やっぱり出てるんですよ。でも、数だけじゃダメなんです。「ソフトは数だ」というPRに負けたんです。で、みんな信じたんですよ、数だってことを。そのくせ、みんなが買ってくれへんから、数を作ってる人はみんな泣いてるんですよ。だから、山内社長が「数じゃない」って言ってるのは正しいと思っています。でも、数があるからいいものが出てくる可能性があるということも考えるべきなんですね。

―― そうですね。

宮本 「数やなかったなあ」って結論はN64でも証明したって思ってますよ。

―― ただ、それは最近の話で、N64が発売されてから1年目の話だと…(笑)。

宮本 ああ、その頃は数の問題があった(笑)。

―― 2年目の最初に出たのが、『マリオ64』と『ウェーブレース64』の振動パック版です。夏休みソフトとしては拍子抜けした部分がありました。

宮本 え、そうなんですか? 僕は夏になれば、『マリオ64』と『ウェーブレース64』(笑)、これを続けていくのがウチのビジネスと思ってましたんで。あはは、ウソです(笑)。まあ、お茶をにごしたように『マリオ64＋α』とかやれるんですけどね。でもその時は、『ゼルダ』を作る方が大事でしたしね。総力をあげてるし。

―― でも、『ゼルダ』が出てくるのはまだ先の話で…(笑)。

宮本 それでも、その時、総力をあげてやってなかったら、今年のクリスマスになってるかも(笑)。だって、堀井さんの『ドラクエ』は今年の夏ですよ。同じ頃から作りはじめて(笑)。

―― まだ、出てないですね(笑)。で、2年目の夏休みが終わろうとする時期に、『ゴールデンアイ』が出てきます。海外では728万本も売れていて、『マリオ64』に次いで2番目の大ヒット作です。それに比べて、日本ではヒットしたとは言えないところがあります。

宮本 それは、日本とアメリカのゲーム観のちょっとした違いやと思うんです。イギリス的な荒い仕上げと、主観シューティングに対する抵抗がちょっとあって…。それに、N64に対して、逆流、逆風が圧倒的にあったということですね。それら全部が悪いように作用したような気がしますけどね。

―― 発売後の読者の反響を見ていると、4人対戦の面白さなどが、口コミでじわじわ広がっていくのを実感したソフトでもありました。

宮本 そうですね。最初は10数万から始まって、30万まで行ってますから。たぶん値段も下がっていないんじゃないですか。

―― そうですね。のちに4800円ソフトになりますけど、ほとんど下

2年目に発売された任天堂ソフト 1997.8～1998.2

ゴールデンアイ007
発売 97年8月23日
価格 6800円
開発 レア

ディディーコングレーシング
発売 97年11月21日
価格 6800円
開発 レア

ヨッシーストーリー
発売 97年12月21日
価格 6800円
開発 任天堂

1080° スノーボーディング
発売 98年2月28日
価格 6800円
開発 任天堂

※『スーパーマリオ64』『ウエーブレース64』の2タイトルは、振動パック対応版として97年7月18日に再発売された

2年目のN64の動き

●スペースワールド97(97年11月21日～)●通産省グッドデザイン賞受賞(97年12月)●Wゲットだぜキャンペーン(97年12月10日～)●『マリオ64』など5タイトルを4800円に値下げ(98年3月2日)●国内出荷台数300万台突破(98年3月)

がってないですね。でも、このソフトで「やっぱり酔う」って話は多く聞きますね。

宮本 酔うだけならね、200万の売上げ見込みが160万になることやと思うんですよ。でも、30万本しかいかないというのは、酔うとかいう問題と違うんです。「一億総なんとか」になる、日本の文化が背景にあって、ファミコンの『スーパーマリオ』（1985年）のときは「一億総スーパーマリオ」で商売させてもらったし、N64のときには「一億総N64」にならなかっただけの話で。やっぱり、その世間の声を上手く誘導できたかという問題やと思うんですけどね。

ヨッシーストーリーの最大の課題とは

―― 2年目は、最悪の年でしたね。

宮本 11月に『ゼルダ』が（笑）。

―― それは3年目じゃないですか～（笑）。

宮本 いや、そのはずやったんですよ（笑）。それはね、本当にそのはずやった。「『MOTHER3』か『ゼルダ』はいけるやろう」と僕は思ってたんですよ。で、現場を見に行くと、「どうしてこれしかできてないんや」って、僕自身が言ったくらいで、「あんたがやらなアカンです」って言われて、「そうやなあ」って（笑）。本当にね、それは申し訳なかったですね。

―― 『ゴールデンアイ』の後、11月に『ディディーコングレーシング』が出て、12月に『ヨッシーストーリー』が発売されます。この『ヨッシー』で、「N64もブレイクだ」と思っていたのに、発売直前になって1週間ほど遅れましたね。

宮本 そうですね。最後の土壇場でちょっとずれて、売れる日に商品がなくて、来たら売れなくなってしまって…。97年のクリスマス明けでしたね。

―― それで、価格も暴落してしまって、あれは辛かったですね。

宮本 あれはどっちだったんでしょう。質を落としてでも、もう1週間早く出すべきやったのか、もう1ケ月遅れても質を上げるべきやったのか。これが『ヨッシー』に関しては、最大の課題ですね。実際に両方の立場があったんですよ。「クリスマスに間に合わせるべき」っていうのと、「やり直そう」っていうのと。これはどっちがいいか、お客さんに聞きたいくらい。

―― 今から考えると、遅らせてもよかったのかなあと思いますね。

宮本 98年3月発売という話もあったんですね。

―― それは遅れすぎかも（笑）。ところで、98年末に「ダブルゲットだぜキャンペーン」をやりましたけど、ほとんど功を奏してない印象があるんですね。片や、N64がグッドデザイン賞を取ったりと、外の評価はすごくいい時期でもあるんです。

宮本 『マリオ64』もいっぱい賞もらってるし（笑）。本当にそうですね。

―― そのような評価と、実体がなかなか結びつかなくて、雑誌を作っている僕らも、読者もそうだったと思うんですが、なんかヤキモキしていましたね。

宮本 その頃、ファンレターが多かったですよね、「頑張ってください」って（笑）。

―― 激励のお手紙が（笑）。

宮本 だから「頑張ってるんだよ～」って（笑）。

―― 宮本さんが金沢に講演に行かれたとき、たまたま入ったコンビニのおにいさんから、「宮本さん！ こんなことしてていいんですか？ 『ゼルダ』を作らなくていいんですか？」って言われたとか（笑）。

宮本 そう。「頑張ります」って言って、すぐ帰りました（笑）。

―― それで、リアルゲームの第2弾、『テン・エイティ』が98年の3月に発売されます。

宮本 その『テン・エイティ』を97年の12月に出して、翌年の3月に『ヨッシー』を出してたらねえ（笑）。弾は変わらないんで、「もう少し喜んでもらえる手順はなかったかなあ」って思いますけどね、そのあたりは。

―― もう山の雪が解けかかっていましたからね（笑）。ところで、『テン・エイティ』はゲームのデキからすると、もっと売れていいソフトだと思うんですが…。

宮本 そうですね。当時、僕は、「『テン・エイティ』を向けた年代ではN64が動かなくなって、かなり"おこちゃま機械"に定着してきたかな」って感じていたんです。それは、任天堂のブランドイメージが勝手に子供向けに作られていくのと同じで、「そこにウチの方から、どんどんハマっていくことは危険やなあ」と思って、それで『テン・エイティ』を出したんです。でも、「ちょっと打ったくらいじゃダメやなあ」と、やっぱり「こつこつ『ゼルダ』を作っていくしかないかなあ」と思いましたね。だから、年末の『ヨッシー』が出るときに、『テン・エイティ』も出るとかね。そういう対比で出せればよかったんですけどね。

↑CMの最初にNキューブが出てるのは、昔も今も同じだけど、かつてはソフトによって演出を変えていたのだ（写真は『テン・エイティ』）

―― 『テン・エイティ』が出て、その後、およそ5ヵ月の長い休眠状態に入りましたね。

宮本 『ゼルダ』が97年の11月に出ていて、『ヨッシーストーリー』『テン・エイティ』と来て、『F-ZERO X』。で、その年末に『MOTHER3』がくれば…。

―― （爆笑）

宮本 …という、僕のシナリオはあったんですけどね。それはね～、なかなか思うようにはいかないですよね（笑）。

発売タイミングが悪かったF-ZERO X

―― N64が思うように伸びないということで、3年目の7月にN64を再度値下げし、同時期に『F-ZERO X』が発売されました。でも、『テン・エイティ』から5ヵ月も後のことで、発売時期が遅いと感じたんですが。

宮本 いや、むしろ「『F-ZERO X』は『ゼルダ』の発売まで置いておこうか」という意見もあったくらいな

コラム64 ④ 君は竹内結子ちゃんのCMを覚えているか？

NHKの朝の連続ドラマ「あすか」で、すっかりブレイクした竹内結子ちゃん。彼女は一時期、任天堂御用達タレントになっていて、2本のCMに出演していたのだ。1本目は97年3月14日のN64の値下げCM。そして、もう1本はその年末に実施された「Wゲットだぜ！キャンペーン」のCM。このキャンペーン期間中にN64を買うと、ポケモンカードとCDがもらえたのだ。

↑「値下げCM」の竹内結子ちゃん。ちなみに、2度目の値下げ（98年7月）では、CMは流されなかったのだ

んです。けどね、『テン・エイティ』から『ポケモンスタジアム』まで、「半年の間に1本も出さないわけにはいかないやろ」ってことになって。本当はこの時期に、『ディディーコングレーシング』とか、『バンジョーカズーイ』とかで押さえていければよかったんですけど、それをやるほどの余裕がなかったんですよ。…ああ、また反省モードに入ってる（笑）。

—— この頃、N64専門誌も減っちゃいましたし（笑）。

宮本 僕はやっぱり、前の年の、97年のクリスマスが天下分け目やったと思います。それをはずしちゃったから、あとは『ポケスタ』できちっと任天堂ファンのところを押さえて、なんとか全体の層に広げようと。『ポケスタ』はもともと64DDで作っていたソフトですし、『ゼルダ』もそうですけど、それらをカセットにもっていって、まず本体のインストール（普及）ベースを500万にあげないと、先のことができないという腹のくくりかたをしたんですね。

◆『ポケスタ』が64DDソフトとして作られていたことを証明する貴重な写真。製品化されなくて残念です

—— その頃、「N64倍増計画」というものがありました。

宮本 そう。98年は『ゼルダ』があると。その『ゼルダ』を軸に、「高年齢に対してどういうPRをしていくか」ということを考えましたね。

—— それで、本体の数を500万台に倍増させてから、64DDという切り札を出す戦略だったわけですね。

宮本 そうです。それでいけると。そんな計画を立てたはずなのに、『F-ZERO X』が空振りのように出ていったので、うまく実行できなかったということですね。

アメリカの評価も高かったゼルダの伝説

—— はじめは64DDソフトとして発表されていたものが、次々とカセットに変更されましたけど、それはいつぐらいのことなんですか。

宮本 『ゼルダ』をカセットにしたのは、『フォックス64』の後、『ゴールデンアイ』が伸びなかった頃ですね。他のソフトについても、カセットへの移行を随時やりました。やっぱり、ロムの価格が安くなってきたんですよ。64Mが、128Mになり、「256Mまで使えるぞ」ってことになって。「だったら『ゼルダ』もロムの方がいい」って。やはり、ゲームを作っていると、プレイヤーのモーションを凝っていくようになるんです。すると、本メモリーにデータを全部置くわけにいかないので、ロムじゃないとできないんですね。それで性質的にロムに合うものから早目にシフトしていたわけです。その時に考えたのは、「カセットでいいのができてれば、64DDに拡張できるから」ということで、64DDの「拡張裏ゼルダ」っていうのも同時に企画したわけなんです。

—— 『ポケスタ』も、せっかく集めたポケモンを、64DDに保存できるようになるとよかったんですけどね。

宮本 そうなんですけどねえ。いろいろあるんですよ、64DDのいいネタはねえ。発売時期も99年の初頭に、普通のお店で売ろうということで話はまとまりつつあったんです。ところが、ソフトの方ができていなかったんですね。それで発売が遅れることになって、結局「ランドネットDD」1本でやることになったわけなんです。だから、ユーザーのみなさんには申し訳ないと思っています。

—— 「64DDで新しいことができる」とか「製品群構想」のような話もあって、とても楽しみにしていたハードだったんですが。

宮本 「64DDはファミコンのディスクドライブのようになるんじゃないですか？」って言われたときに、さんざん、「状況が違う」と言い続けてきたんですけどね。僕がいちばん64DDに対して抵抗があったのは、でかくて重たいってこと（笑）。「どうしてもう少し小さく作ってくれないの？」って（笑）。厚さが半分くらいになれば、「もうちょっとかっこいいのに」って。

—— あれほど厚くなったのは、踏んでも壊れないような頑丈なものにしたからですね。

宮本 任天堂の安全基準からいくと、どうしてもそうなってしまうんですね。今のご時世からすると、もう少しスマートにしないとね。

—— 『ポケスタ』に対しては「任天堂らしくない」という評価がありました。つまり、40匹のポケモンしか登場しない…。

宮本 はいはい。

—— それを、64DDを使って、足りないポケモンを継ぎ足していく計画だったわけですね。

宮本 そうですね。本来は、その年末に64DDが出せれば、それで継ぎ足すこともできたんですね。

—— で、『F-ZERO X』に、人気の『ポケモンスタジアム』を足しても、N64本体は大きく動かなかったんですよね。

宮本 止まりかかっていたのが、『ポケモンスタジアム』の夏に少し上がったくらいですね。

—— だから、「N64はやっぱりダメかなあ」みたいな気持ちになったんですが、その年のE3のときに、NOAの荒川社長に、「日本のN64はどうなるんでしょう」とお聞きしたところ、「1本のソフトで流れは変わるから」と励まされたんです。それで『ゼルダ』が、満を持して登場してくるというわけですね。

宮本 うん。そうですね。

3年目に発売された任天堂ソフト 1998.7～1999.6

発売 98年7月14日
価格 5800円
開発 任天堂

F-ZERO X

発売 98年8月1日
価格 6800円
開発 任天堂

ポケモンスタジアム

発売 98年11月21日
価格 6800円
開発 任天堂

ゼルダの伝説 時のオカリナ

発売 98年12月6日
価格 6800円
開発 レア

バンジョーとカズーイの大冒険

発売 98年12月12日
価格 9800円
開発 アンブレラ

ピカチュウげんきでちゅう

発売 98年12月18日
価格 5800円
開発 任天堂／ハドソン

マリオパーティ

発売 98年12月18日
価格 5800円
開発 ビデオシステム／パラダイムエンターテイメント

F-1ワールドグランプリ

発売 99年1月21日
価格 5800円
開発 ハル研究所

ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ

発売 99年3月21日
価格 6800円
開発 ハル研究所

ポケモンスナップ

発売 99年4月30日
価格 5800円
開発 任天堂

ポケモンスタジアム2

発売 99年6月11日
価格 6800円
開発 キャメロット

マリオゴルフ64

※『ポケモンスタジアム』は64GBパック同梱。『ピカチュウげんきでちゅう』は音声認識マイク同梱

3年目のN64の動き

●N64ソフト開発支援会社「招布」設立（98年5月7日）●N64の次世代機「ドルフィン」発表（99年5月12日）
●1万4000円に2度目の値下げ（98年7月1日）●スペースワールド98が延期に（98年9月）

――　『ゼルダ』が出るときは、本当にお祭りのような盛り上がりを実感しました。でも、『ゼルダ』が出て、わずか1ヵ月の間に4本のソフトが出てるわけで、「なぜ、時期をずらして出してくれないんだろう」と思ったくらいなんですけどね(笑)。

宮本　「なんで、もうちょっと早く作ってきてくれないんだろう」って(笑)。僕も同じような気持ちです。

――　毎月1本ずつ出してくれるといいんですけどね。

宮本　やっぱり、いろんなところで作っているので、いろんなところが「クリスマスに何とか間に合わせよう」という感じで出してくるんですよ。でも、これからは調整します。そのために、今度僕が役員になったわけですから(笑)。それに、岩田(聡)さんも加わりましたしね。

――　『ゼルダ』が出る前の手応えはどうだったんですか？

宮本　うん。満足してもらえるという自覚はあったんですけど、ちょっと磨ききれない部分があったし、難易度調整をしきれていなかったんですね。だから、不安もありましたね。ただ、海外であれほど支持されるとは思いませんでした。

――　そうですか。日本とは違った反応でしたか？

宮本　でしたね。日本より圧倒的に熱いと思いました。どっちも業界ウケはしてましたけど。それに、「日本よりも海外の方がゲームファンが多いな」と思いましたね。

――　『ゼルダ』の広告で「ゼルダ人口、6000000。」というのがありましたけど、宮本さんは反対されたという話を聞いたことがあるんですが。

宮本　賛成した部分もあって、あの「600万人」という部分に対しては、「おかげさまで」というのを入れるべきだと思ったんです。でも、任天堂があのような広告をやったというのは貴重なことだと思ってます。

――　そうですね。

宮本　歴史の中には残しておかないと(笑)。

――　編集部の壁にも、記念に貼ってあります(笑)。

◆新聞各紙に掲載された「ゼルダ600万人広告」。この他にも、テレビでは「140万本突破」CMが流されたのだ

――　宮本さんが最後に現場仕事をしたのは『時のオカリナ』になるんでしょうか。

宮本　そうですね。『オカリナ』の後半の仕事でしょうね。

――　あれから、現場からちょっと距離をおかれてますよね。今後、現場に戻られることはあるんですか？

宮本　いま、「ドルフィン」の下準備をずっとしてるんで、このまま「半分以上関わらなしょうがないかな」みたいな開発仕事も入ってくると思うんですけど、全部を自分でやるっていうのは、今は考えていないですね。やるとしたら、たぶんAGB(GBアドバンス)かなんかで。でもね、決められないですよ、やっぱり。たとえば、やってくれてた子が倒れたら、もう自分でやらないと責任が果せなくなるので(笑)。そういう風な関わり方も多いからね。みんなが優秀やと、まったくやらしてもらえへんしねえ。「もうおとなしくしててください」って言われるし(笑)。「口はさむと延びるから」と言われるのが理想的ですよね。

スマブラが超ロングセラーの大ヒット

――　それで『バンジョーカズーイ』が出て。「『マリオ64』を超えた」なんて言われてましたけど、『マリオ64』から2年以上たっているんですよね。

宮本　特別なことはしてないんですけどね、ウチは。

――　『ピカチュウげんきでちゅう』は音声認識マイクという新しい仕掛けがありながら…。

宮本　あとが出ない？　『シーマン』(笑)。

――　本当は『シーマン』は64DDで出る予定だったんですよね。

宮本　ちゃんと64DDで出していればねえ。あのマイクもそのまま使えて。私の努力不足ですねえ。厳密に言うと、『シーマン』というのはネットワークを前提にしたゲームなので、制作者の斉藤由多加的に言うと、「だから、N64はなかったのだ」って。僕的に言うと、斉藤由多加の持っているグループの開発の特性から言うと、ドリームキャストで作った方がいいというアドバイスで…(笑)。ま、いろいろ、読み方はあるんですけど。

――　次回作に期待しましょう(笑)。

宮本　石原(恒和)さんも先日、「僕は『ピカチュウげんきでちゅう2』を絶対プロデュースすべきでした」と言ってたんですね。「去年のクリスマスに向けて作っていればよかったのに」という話でしたね。反省はしてますね、みんな(笑)。

――　結局、マイクを使えたのは、タイトーさんの『電車でGO!64』だけですね。実は、『ムジュラの仮面』でも隠し要素でマイクが使えるようにした時期もあったとか？

宮本　うん。でも、『ピカチュウげんきでちゅう』とユーザー層が違いますからね。だから、音声認識マイクをバラ売りすることになって大変なんですよ。

――　そして、『マリオパーティ』が出て。これは年末恒例のソフトになりましたね。

宮本　そう。『マリオパーティ』とか『マリオテニス64』とか、ウチのセカンドパーティとのやり方というのがある程度固まってきて、ちょっと、任天堂の生き方というか、ソフト戦略が見えてきたような気がしますね。あのようなソフトで固められれば、他の部分でもっと大胆なソフト作りができるようになると思うんですね。たとえば、キャメロットさんが『マリオカート』を作ってくれれば、社内のラインを他のソフトに向けられるという…。こういうのダメですか？(笑)

――　いいものができるのであれば、それもアリですよね。『マリオテニス64』もよくできていますし。

宮本　そうですね。

――　それで、98年の最後に『F1』が出るんですが、「ゼルダ後遺症」に苦しむというか、祭りの後の寂しさを味わうようなところがあったん

コラム64 5　3Dスティックはすごい発明品

グリップ感が素晴らしい、N64のコントローラ。なかでも、3Dスティックは一度慣れてしまうと、やみつきになるほどだ。でも、お店なんかで見ていると、指でつまんで動かす人もいて、「N64は操作が難しい」と誤解する人も少なくないようなのだ。

宮本さん「僕らが思ってるかたちで使えてもらってないという現実はあります。僕がいつも言う、『現場に行って、直接お客さんに説明できるわけやないねんから、一目で見て分かるように作れ』っていうのと反しているところなんですけど。やっぱり、十字キーは捨て切れなかったですね。それと、やっぱりスティックは真ん中につけることに意義があったわけで。中心がはっきりするでしょ」

◆「いままであったいろんな世界のスティックの中では最高やと思いますね」（宮本さん）

ですが。

宮本　そこで、64DDの「裏ゼルダ」をやればよかった（笑）。

――　そういうタイミングだったらよかったですね。

宮本　でしょうね。

――　そして、年が明けると『スマブラ』が出てきます。一度発売中止になりかかったという話もあったソフトですが、出してみると、超ロングセラーのソフトになりましたね。

宮本　そうですね。数字は悪くはないとは思っていましたけど。

――　ソフトは「こういう売れ方をするといい」という見本ですね。

宮本　そうですね。ロングセラーになりましたし。このようなソフトをもっと作りたいですよね。ドルフィンになれば、DVDというメディアでかなり自由になるので…。やっぱりロムというのはリピートに対して対応するのが難しいんですね。

――　ドルフィンがDVDじゃなくなるってことはないんですよね。

宮本　ドルフィンのことは8月までは何も言えない（笑）。

――　ええっ？　じゃあ、変わる可能性もあるんですか？

宮本　う～ん、そりゃあ、変わらないでしょ、もう。

――　読み込み時間のストレスがなく遊べるのでしょうか？

宮本　それくらいのRAMがあると踏んでるんですけどね。

――　『ムジュラ』の大翼の歌のように、あちこち移動してもすぐに遊べるのはロムだからなんでしょう？

宮本　そう。でも、大翼の歌のような処理であれば、アニメーションを流している間にデータは読めますから大丈夫ですね。

――　そのあたりは、演出で何とでもなると。

宮本　そうですね。でも、僕は予想以上にお客さんの方が、たとえば格闘ゲームでプレイヤーを替えたときの待ち時間というものに、「大らかやなあ」と驚いているくらいで。僕は待てないんですけどね。「待つ」という行為がゲーム文化で定着したのなら、あのくらいの待ち時間でよければ何でも作れますね。リセットして、スタートからやり直そうとしたときに、スッと動いてくれればいいわけで。そういうことはメモリー上で動かせるだろうと踏んでいるんですけどね。まだ、ちょっと不安なんですけど（笑）。ドルフィンで『ゼルダ』をちゃんと作って、それから言わないと。

――　CD-ROMのRPGでも、ドアを開けて3秒くらい待たされるとイヤになりますね。

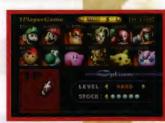
宮本　そういうのを作るのはやめたいですよね。

――　『スマブラ』が生まれたときの経緯はどうだったんですか？

宮本　ハル研の桜井（政博）君から2～3本の企画の提案があったと思いますね。そのなかで、これがいちばん良さそうだと。で、そう言った手前、「『スマブラ』で任天堂キャラを使いたい」という次の提案があったときに、断れなくて（笑）。それでOKを出したのに、発売中止になりかかったときは青ざめましたけどね（笑）。

――　そうでしょうね（笑）。

宮本　無責任に、「うんいいよ」って言ったオレの立場はどーなるのって（笑）。「これは、プロデューサー人生のなかで最大の汚点になるかも」と思いましたね。日本ではよく売れましたけど、アメリカではバカ売れではないんですけどね。

――　去年のスペースワールドの大会でもすごい行列ができましたし。

◆「人気キャラ同士が闘うのはいかがなものか」という声が一部にあったのも事実。でも、『スマブラ』はなんとか発売され、国内だけでも約170万本の大ヒット。売上げを単純に計算すると100億円を突破するのだ

宮本　そうですよね。やっぱりN64は、どこかの家に集まって、電源入れてカセットさして、飽きたらまた別のカセットをさしてという遊ばれ方が、圧倒的に多いんでしょうね。そういう遊ばれ方自体、僕らも歓迎しているんですけどね。

――　そこが、N64の魅力のひとつですよね。

宮本　「家庭用ゲーム機はパソコンにとって代わられるんじゃないか」という話になったときに、「パソコンでできるものを作っているから、とって代わられるんだ」って。そのような切り口でいくと、パソコンでできるゲームが、いまの家庭用ゲームには多いんですよ。だから、家庭用ゲーム機でしかできないことをちゃんと作っていればいいわけなんです。

外への仕掛けもあったポケモンスナップ

――　『ポケモンスナップ』では、シールプリント対応になっていて、遊びが外に広がる部分もありましたね。このような仕組みを、他のソフトにも広げるという企画もあったそうですが。

宮本　そうですね。でも、日本の手続きとコストの面で難しい問題があったんです。コントローラパックにデータを移して渡すとか…。

――　そうですね。お店に直接カセットを預けるという方法は、かなり抵抗がありましたね。

宮本　だから、一時期ポケモンセンターに置いていたような、シール専用の機械をあちこちに置ければ可能性もあったんでしょうけどね。でも、なかなか大変なんですよ。例えば、「オリジナルカードを作ろう」とか言うのは簡単なんですけど、「素材をどう手配するか」とか、いろんな問題が出てくるんです。でも、大変でもやらなアカンのですけどね（笑）。

――　『ポケモンスナップ』で思い出すのは、「シャッターAボタン事件」と

4年目に発売された任天堂ソフト　1999.7～2000.6

オウガバトル64 Person of Lordly Caliber
発売 99年7月14日　価格 7800円　開発 クエスト

スター・ウォーズ エピソード1 レーサー
発売 99年7月21日　価格 6800円　開発 ルーカスフィルム

スター・ウォーズ 出撃！ローグ中隊
発売 99年8月27日　価格 6800円　開発 ルーカスフィルム

スターツインズ
発売 99年12月1日　価格 6800円　開発 レア

カスタムロボ
発売 99年12月8日　価格 6800円　開発 ノイズ

ドンキーコング64
発売 99年12月10日　価格 7800円　開発 レア

マリオパーティ2
発売 99年12月17日　価格 5800円　開発 任天堂/ハドソン

星のカービィ64
発売 00年3月24日　価格 6800円　開発 ハル研究所

糸井重里のバス釣りNo.1決定版！
発売 00年3月31日　価格 6800円　開発 ハル研究所

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面
発売 00年4月27日　価格 7800円　開発 任天堂

※『ドンキーコング64』はメモリー拡張パック同梱。『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』はメモリー拡張パック同梱は7800円

4年目のN64の動き

●ランドネットDD設立（99年6月30日）●スペースワールド99、2年ぶりに開催（99年8月27日～）●クリアブルーとクリアレッドの新色N64を発売（99年12月1日）●64DDサービス開始（99年12月上旬）

いうのがありました(笑)。

宮本　シャッターをRボタンにするという話ですね。

――　それを宮本さんが、「やっぱりAボタンやろう」という一言で決まったとか。

◆『ポケモンスナップ』のシールサービスは現在、任天堂の支店・営業所で実施されている。写真のケータイは任天堂の新役員、岩田さんのもの

宮本　「操作を実際のカメラのようにしたい」という開発者の気持ちはものすごくわかるんですよ。でも、ちっちゃい子だとRボタンに指が届かないとか、初めての人がこのゲームを遊んだときに、Aボタンを押しても何も起こらないから、何もできずに帰っていくということがあるということを、もっと考えなきゃアカンということです。

――　確かに、最初にRボタンを触る人っていませんよね。

宮本　だから、何のゲームかわからないまま、どんどん他のものに流れていくのを、「どうやって止められるの?」って。まあ、そういう問答をしたわけです(笑)。

――　Aボタン決定、Bボタンキャンセルの法則を大切にせよと。

宮本　そうですね。そういうことに対して、ディレクターはもっと敏感になるべきやと…。そういう話をしたと思いますね。それに、コントローラをカメラのように顔のそばに構える人も少ないでしょうしね。でも、Rにしたい気持ちはホントによくわかるんですけどね。

――　しつこいですけど、このソフトも64DDで出して欲しかったという気持ちはありますね。

宮本　そうですね。あれも64DDで出すべきソフトでしたね。

――　でも、年齢層から言って難しいかもしれませんが…。

宮本　いや、64ドリームの人たちで、「100万台みんなが買いますよ」って集まってくれたら、ポンって出せたんですけど(笑)。

――　あはは、は(汗)。

1年で開発されたマリオゴルフ64

――　『マリオゴルフ64』がわずか1年で作られたのにはビックリしましたね。

宮本　内部事情に詳しい人は驚きますよね。

――　最初は「招布」の開発支援があったんでしょうけど、どうしてこんなに早く作れたんですか?

宮本　やっぱり、ゲームデザインというのは、設計者がいて、まとめるという作業をちゃんとやればできるものなんです。だから、技術力があっても、設計者がいないためにできなかったものっていっぱいあるし、すべてそれですよね。

――　具体的に、できないソフトは多いんですか。

宮本　そうね。僕自身がやっているのがそういう仕事ですから。でも、1年は早かったですね。彼らは「他のハードでそんなスピードで仕事をしてたのか」って感心しますね。

――　スタッフの数が多いわけでもありませんし。

宮本　寝てないんやないかな(笑)。

――　血を吐く思いで作っているそうです(笑)。

宮本　いや、それくらい頑張らないとできないと思いますよ。やっぱり、「モノを仕上げよう」というエネルギーが大事ですよね。で、そのように頑張るところは仕上がりも安心できるんですよ。神経が行き届いていますから。

安定期を迎えたNINTENDO64

――　宮本さんにとって、4年目はどんな年でしたか?

宮本　もう、N64も成熟してきたと。あっちこっちで作ってくれるようになったので、僕自身は真剣に次のハードのことを考える期間に入っちゃいましたね。それに、僕がプロデューサーよりももっと一歩引いた立場でいても、現場だけで、「最後はユーザの矢面に立てるか」というのを試していこうという年で、僕としては非常に楽な年でしたね(笑)。

――　『オウガバトル64』や『ドンキーコング64』など、ビッグタイトルが出てくるんですけど、3年目に比べると新鮮味に欠けるところはありましたね。

宮本　新しいものを作らなアカンというときに、それぞれのソフトはよくできてるんだけど、新しいものが作れなかった年という感じでしょうか。

――　『ドンキーコング64』や『ムジュラ』はメモリー拡張パック専用ソフトなんですけど、ユーザーの目から見ると、その変化が際だって見えないという…。

宮本　うん。わかんないですね。

――　開発者の立場からすると、メモリー拡張パックがあるおかげで、「ここまで表現できるようになった」ということは多いんでしょうけどね。

宮本　そうですね。そういう意味ではニュース性に乏しい年ですよね。雑誌的にはどうなんですか?

――　もちろん『ムジュラ』では大きな山はありましたけど、水平飛行のような感じですね。

宮本　つまり固定客がついているということですよね。N64もそうですけど、新規ユーザーはそんなにない感じですよね。逆に、春に『カービィ64』を出すと、たくさん売れて、100万に達しようかという勢いなんですね。だから、安定期に入っているなという感じですね。あと『マリオパーティ2』がウチの商品らしく、ちゃんと稼いでくれて、いまも遊ばれていると思いますね。

――　シリーズものとして、続けていくようなことも…。

宮本　でも、そればっかり繰り返していると、任天堂はお子さま向けの会社になってしまうんで、新しいものを作っていかないとね。

楽しみにしていいN64の5年目

――　それで、5年目に入るわけですが、N64ソフトがどんどん減って、不安を感じてる読者も多いんですが。

宮本　まだ、1年以上は大丈夫だと思いますよ。そう心配しなくても。

――　宮本さんのところの情報開発本部で作っている、N64ソフトはもう出ないんですか?

宮本　8月を楽しみにしてください(笑)。

――　つまり、スペースワールドで隠し玉ソフトが出てくると…。

宮本　う、いや…、すべては8月に(笑)。どうしよう、こんなにいっぱいあって、作れないくらいにいっぱいありますよ。それに、マリーガルさんからも何本か出てくるし、レア

◆レア社の『ダイナソープラネット』など、N64ソフトはまだまだ楽しめるぞ。8月のスペースワールドで発表を待とう!

のソフトもあって、それ以外にも協力会社がありますからね。

―― 以前のインタビューで、「女子高生にもウケそうなソフトを作っている」という話がありましたが。

宮本 女子高生…のような子たちが作っています（笑）。今さら、N64を女子高生に「買ってくれ」というのはムリでしょ。けど、幅広い層にウケるようなものとして、いろいろやっています。でも、ケータイの支払いでヒーヒー言ってる人たちに、N64本体をタダであげてもソフトは買わないですよね（笑）。

―― N64ユーザーはまだまだ期待していいんですよね。

宮本 まだまだ楽しめますよ。『マリオテニス64』や『マリオストーリー』が出るし、『ドラクエ』を遊んでいる暇がないですよ～（笑）。この言い方はムリがあるか（笑）。

NINTENDO64から ドルフィンへ

―― ところで「ゲームが変わる。N64が変える」というキャッチフレーズが、開発者の重石になってしまったようなところはなかったんでしょうか？

宮本 なかったんじゃないですか。たくさんのソフトが作られなかったから、キーになるソフトの出てくる率が下がったっていうことは間違いないと思いますけどね。

―― 「N64ソフトは作りづらい」という声も多く聞かれました。

宮本 N64というハードが作りづらいという問題はありましたね。それで、うちのライブラリの提供とか、ツールの整備ということでもずいぶん立ち後れましたし…。技術的には本格的な3D時代に入るので、プログラマーの技術力も必要やと。でも、N64が一番早く、一世代上の、本当の3Dの世界に踏み出したので、起った問題でもあったんでね。だから今はたぶん、これまでプレイステーションで擬似的な3Dで仕事をしてきた人達が、PS2で本格的な3Dに入る時点で、ばたばたと脱落していってる…。しかも、おそらく「N64が難しい」と言われた以上に「PS2は難しい」と思うんです。そのような開発者をふるいをかけるようなことが、任天堂の方で早く起ったということなんですね。長期的に見れば、そのような経験は必要やったことだと思うんです。通過儀礼っていうか。

―― 将来のために、いつか越えなければならない壁だったってことですね。「ドルフィン」では、その経験が生かされると…。

宮本 「ドルフィン」ではかなりの…。8月のスペースワールドまでは何も言えないんです（笑）。まあ、かなりN64での功罪あわせて、「ドルフィン」では見直しを組んでますんで、大丈夫です。

―― ドルフィンと同時発売ソフトはやっぱり『マリオ』ですか？

宮本 8月を待ってください。楽やなあ、この答え方（笑）。

―― スペースワールドの準備は進んでいるんですか？

宮本 もちろん進んでいますよ。「ドルフィンはなくなった」というウワサもあるので、ちゃんと実機で動いているところをご覧いただけると思います。

2Dゲームも ドルフィンで登場

――3Dゲームが苦手な人が多いことについてはどう思いますか？

宮本 前にも言ったけど、ウチの嫁さんが『ゼルダ』をやっているのを見ると、「ああ、初心者でも、ちっとも問題ないな」って（笑）。

―― 奥さんは『ムジュラ』はやっているんですか？

宮本 嫁さんはね、『ムジュラ』を見てます。『オカリナ』の闇神あたりで挫折していて、その後やる気はあるんですけど、子供がつきあってくれないので（笑）。ほんで、『ムジュラ』はずっと見るだけなんですけど、面白がってますよ（笑）。「気持ち悪い」とか言って（笑）。

―― ドルフィンでは2Dのゲームはどうなるんでしょうか？

宮本 僕は、ドルフィンというのは、どんなソフトでも余裕を持って作れるハードであるべきだと思っているんです。だから、お手軽に作ったらいいんと違いますか。これからの高性能の機械のスペックをフルに引き出そうとすれば、開発費はうなぎ登りですから。そのようなことは成り立たなくなっているので。けど、お客さんのほうには、スペックをフルに使ったものを買うんだっていう心の準備があるので、その溝をどうやって埋めるかという問題で。それは、もう誰もがビックリする大発明のソフトで埋めるしかないので、それをやる会社が少しでもあればいいと思うし。まあ、すべては8月に（笑）。

5年目に発売された任天堂ソフト ―2000.6～

エキサイトバイク64
発売――00年6月23日
価格――6800円
開発――レフトフィールド社

マリオテニス64
発売――00年7月21日
価格――6800円
開発――キャメロット

マリオストーリー
発売(予定)――00年8月11日
価格――6800円
開発――任天堂／インテリジェントシステムズ

5年目のN64の動き

●ピカチュウNINTENDO64発売（00年7月21日）
●スペースワールド2000開催予定（00年8月25日～）

質問箱

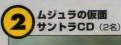
Vol. 48

取材・構成／編集部

最終回

突然ですが、悲しいお知らせです。
本郷さんが広報室から異動することになったため
このコーナーは最終回を迎えることになりました。
96年の64ドリームの創刊以来、4年間にわたって
数多くの質問に答えてきていただきましたが、
今回が最後のクエスチョンになります。
それでは本郷さん、…よろしくお願いいたします(涙)

回答者 任天堂広報室企画部企画課係長
本郷 好尾さん

最後の「教えて本郷さん」ということで、感謝の気持ちを込めて、花束をプレゼントしました。ずーっと同じ写真を使ってきたので、メガネや髪型がすっかり変わっているのがわかるでしょ。このコーナーをスタートしたときは37歳だった本郷さんも41歳に。近い将来、再び本誌にご登場いただけるよう願っています。

↓「明日は明日の風が吹く」って、何て最終回にふさわしいイラストなんだろう。マリオ子さん(愛知県)の作品でした

Q 本郷さんが異動するって本当ですか？

編集部・サオヘン

突然の話ですが、本当です。

7月1日付けの人事で、業務本部に異動することなりました。ライセンシーソフトや関連グッズなどのライセンス管理の仕事をする、業務部というセクションがあるんですが、新たに「ソフト品質管理部」が新設されることになったんです。その部署での新しい仕事は、デバッグとソフト評価が2本の柱になります。任天堂はソフト重視の会社ですから、発売前のソフトでもデバック作業をかなりやりつくして、できるだけバグのない状態にしてから工場に持っていくわけです。それに、発売するかどうか迷っているソフトについても、評価する仕事をマリオクラブのスタッフと協力しながらやっていくことになります。なので、N64やGBなどのソフトはすべて、僕の異動先であるソフト品質管理部でOKが出ないと発売されないという、責任のある仕事になるわけですね。

◆こんな質問にこそ、「そんなこたぁないでしょう!」と答えて欲しかった…。学校にクラス替えがあるように、会社では人事異動がつきもの。わかっていてもやっぱり寂しい…(イラストは岡山県の神威魔喩美さんの作品)

もう、質問に答えてくれないのですか？

編集部・サオヘン

やっぱり難しいですよね。

新しい部署で広報的な仕事をするわけではないので、雑誌の取材に答えるというのも変な話ですよね。それに、広報室企画課の係長として64ドリームの質問に答えてきたことも、実はおかしな話だったんです。企画課の仕事は、宣伝が主たる業務ですので、ソフトをより多く販売するために、「どんなプロモーションをしたらいいか」とか、「どんなプレゼントをつけたら喜ばれるのか」といったことを考えるのが本業なんです。なので、「このソフトは面白いですか？」と聞かれれば、お答えすることができるんですけど、「2000年のN64の戦略を教えて」みたいな、任天堂の会社的なコメントを求められた場合は、お答えするのは難しいんですね。広報室には広報課がありますので、そこのスタッフがお答えするのが筋なんです。でも、僕はこれまで10年以上、ゲームマスコミなどに対して広報の仕事をしてきたので、いろんな質問にお答えできたわけです。なので、今後は別の者にバトンタッチすることになりますね。

【編集部注】64ドリームでは、本郷さんのように、「快答」していただける広報の方と交渉中です。次号では装いも新たに「質問箱」をスタートする予定ですので、お楽しみに～

今年のスペースワールドの目玉は何ですか？

愛知県・マリオ子さん

目玉は3つですね。

いちばんの目玉は何と言っても、GBアドバンスを実際に触れるということでしょう。あと、『ポケモン金・銀』のセレビィ10万人プレゼント、そしてN64の後継機である、ドルフィン（仮）も見られるということですね。それから、先月もお話ししましたけど、一般公開日の前日の8月24日に、ドルフィン、GBアドバンス、それにGBカラーが携帯につながるモバイル構想の3つの開発担当者が、マスコミや流通関係者に対して、「こんな商品になります」というプレゼンテーションをすることになっています。これらは、E3でも見せていない、世界で初めての公開になります。もちろん、8月25日以降の一般公開日にも、その時のプロモーションビデオを見ることができますし、N64やゲームボーイソフトも数多く出展される予定ですので、楽しみにしていただきたいですね。それに何より入場無料で発売前のソフトが遊べるわけですから、セレビィが当たった人も当たらなかった人もぜひ来て欲しいですね。ただ、夏の終わりとはいっても、残暑が厳しい時期ですから、帽子をかぶってくるなど、暑さ対策は万全にしていただきたいですね。

➡昨年は関東以外の地域からも多くの任天堂ファンが集まったスペースワールド。今年は新ハードの発表やセレビィプレゼントもあるから、想像がつかないほどすごいことになりそう

『マリオストーリー』は期待していいんですか？

新潟県・ライテックスさん

どうぞ期待してください！（笑）

ペラペラのマリオが自在に動くわけですから、これまでにない感覚を楽しんでいただけるでしょうね。それにテンポがいいですし、3Dスティックをうまく使った戦闘も満足していただけると思います。3DのCGゲーム全盛の時代にあって、紙芝居風の、任天堂らしいゲームの雰囲気を味わっていただけるでしょうね。この『マリオストーリー』の、CGと実写の合成のCMは7月下旬から流される予定になっています。内容としては、沖縄のビーチにCGのマリオが寝ていて、夢を見ているんです。で、「最近はゴルフとかテニスばっかりだけど、やっぱり本道のアドベンチャーをしなければ」と考えて、ゲーム画面に入るような構成になっているんですね。

➡攻略だけでも20時間以上かかってしまう『マリオストーリー』。横道のイベントもいっぱい用意されているので、なが～く楽しめるゲームになっているのだ

ポケモンリーグ2000はやらないの？

宮城県・ヒデピーさん

すぐにはできないでしょうね。

『ポケモンスタジアム金銀』を発売することになりましたが、出るのは年末ですから、「2000」をやるとなると期間的に難しいでしょうね。もちろん、任天堂スペースワールドでは『ポケモンスタジアム金銀』を出展することになっています。それに、特設ステージでもイベントを開くことを考えていますが、これまでのポケモンリーグで優勝した人たちを呼んで、対戦していただくようなカタチになるでしょうね。『ポケモンスタジアム金銀』を未体験の一般の人に参加していただくとなると、やはりムリがありますし、これから全国各地で予選を開くというのも、期間的に難しいですね。

➡毎年、1月から次世代ホビーフェアが全国各地で開催されるので、そこで「ポケモンリーグ2001」が開かれるかな？

どうしてパネポンがポケモンに？

茨城県・FE29さん

ポケモンは世界的なキャラですから。

前作の『パネルでポン』（SFC/1995年）はすごくよくできていて、マニアも生まれたソフトなんですけど、営業的には成功したとは言えないんです。でも、ウチの嫁さんもすごくハマったソフトですし（笑）、「むちゃくちゃ面白い」という声は多いんですね。それで、ゲームシステムをそのままに、いま世界で最も人気のあるポケモンを融合させれば、より多くの人に遊んでいただけるだろうと判断したわけです。それに、ポケモンに興味がない人でも、実際にプレイすれば、「ただキャラクター人気にのっかったゲームじゃない」ということを実感していただけるアクションパズルゲームになっていますね。

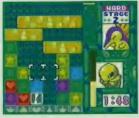
➡『ポケモンでパネポンGB』は9月21日発売。N64版の『パネポン』の発売は残念ながら未定のままだ

はみだし質問箱

Q スペースワールドでスマブラ大会はあるの？（東京都・猫里真汁さん）

A テレビ東京系の「64マリオスタジアム」では不定期にやってますが、今回のスペースワールドで開催することはないでしょうね。

Q 『ポケモン金・銀』の続編が出るって本当?(宮城県・ゼル伝マニアさん)

A モバイル対応の『ポケモン』が続編ではないかと言われていますね。スペースワールドでは明らかになるでしょうね。

またポケモンおじさんをCMに出して!

福岡県・ホルモンおじさん

綿引勝彦さんのことですね。

劇場に行けば見られますよ。7月8日に公開された劇場版ポケモンアニメ「結晶塔の帝王」で、シネアド(劇場用CM)が流されているんです。その1本に年末発売の『ポケモンスタジアム金銀』の予告編があるんですが、そこで綿引さんが登場しているんですね。とても、かっこいいCMになっていますよ。僕は映画の試写会を見てきたんですが、個人的な感想を言うと、「ピチューとピカチュウ」の方が好きですね。ジェットコースタームービーと言えばいいんでしょうか、ピチューとピカチュウが絶えず動き回って、わずか24分の短編映画ですけど、とてもテンポがよくて楽しめました。「結晶塔の帝王」の方は、小さな女の子が引きこもっているという、テーマに現代の病理を反映している部分があって、ちょっと重いというか…(笑)。でも、CGがとてもきれいですし、迫力のある映像を楽しめましたね。

『ポケモンスタジアム金銀』劇場用CM(続・潜入篇)を誌上特別公開!

…ビルに進入する男
男「また、来てしまった…」
…警備員から身を隠しながら、開発室のドアの前に進む男
男「さて、何があるかな…。お、開いている」
…突然、暗視スコープに逃げる悪党?たちの姿が映る
男「もしや、奴らが!?」
…熱気球で逃げようとする悪党たち
男「まずい!」
…熱気球に向かってロープを投げると同時に、落下してきた『ポケモンスタジアム金銀』の開発中のロムをキャッチする男
男「しっけい」
…さっそく、N64に接続する男。
男「うお~! うお、うお、うお~!」
…モニターにはエンテイなど、新しいポケモンが次々に映る
男「新しいバトルだ。ポケモンのすべてだ。
ふふふ、楽しみだなあ…。あっ」
…場面は変わって、子供たちとポケモンのバトルを楽しもうとする男
男「よーし。ベストチームで挑んでいくぞ」
子供たち「がんばれー」

どうして『パーフェクトダーク』のタイトルが変更になったんですか?

編集部・サオヘン

わかりにくいからです。

ジョアンナ・ダークが主人公のゲームタイトルが『パーフェクトダーク』と言っても、日本人にはわかりにくいですよね。原作にアニメがあったり、前作の『ゴールデンアイ』ように、映画が元になっていれば、世界観が伝わりやすいんでしょうけど…。それで、今回、『パーフェクトダーク』を『赤と黒』という仮称で呼ぶことになったのは、日本人に覚えやすいタイトルにしようとしてのことなんです。漢字がブームということもありますし…、このソフトはすごくよくできているので、インパクトのあるタイトルにしようというわけなんですね。ところでどうして、『赤と黒』になったのか、その理由は異動するので聞かされていないんです(笑)。

↓「黒」はたぶん「ダーク」の闇の部分を示したもの。「赤」はやっぱり血? いや、ジョアンナ・ダークのルージュ(口紅)の色という考え方もできるんだよね

『パーフェクトダーク』はいつ出ますか？

佐賀県・キノコ2さん

『赤と黒』ですね（笑）。

まだ、発売時期は未定です。すでにローカライズ（英語版を日本語版にすること）の作業も終わっていて、秋に出すこともできるんです。でも、プロモーションをする期間も必要になりますし、何より秋から年末にかけて、たくさんのN64ソフトの発売が控えている状態なんです。なので、それらのソフトと発売時期を調整したうえで出すことになるでしょうね。あと、アメリカのE3ではGB版も発表しましたが、日本での発売はまだ決まっていません。『赤と黒』がヒットすれば、きっと発売することなるんでしょうね。

◆64GBパック対応ソフトというGB版のタイトルは『赤と黒GB』に？振動カートリッジを採用しているというし、日本でも発売して欲しいぞ

本郷さんのオススメソフトBEST3を教えて！

愛知県・渡畝凪葉さん

N64ソフトにしぼると…。

いろいろあって難しいですね。でも、僕はやっぱりスポーツゲームが好きですから、『マリオゴルフ64』と『マリオテニス64』で、あと1本は何でしょうか。本郷家的に言うと、最近ウチの息子や娘がハマっているのは、『星のカービィ64』『パワプロ2000』、それに『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』の3本ですね。とくにお兄ちゃんのほうは、『パワプロ』ですごいチームを作っているんです（笑）。過去のソフトを挙げるとなると、『マリオ64』はすごい名作ですし、『マリオカート64』にもハマりましたけど、最近のBEST3となると、『カービィ』などの3本ということになるでしょうね。

◆本郷さんの息子さんは小学6年生で、64ドリームの読者だそうです。お父さんに直接聞けないことがあったら、64ドリームに質問を送ってね…って、もう遅いか（イラストは埼玉県の松本郁子さんの作品）

まだ、かくし玉ソフトはありますか？

愛知県・降魔破邪さん

もちろんあります。

8月の任天堂スペースワールド（幕張メッセ/8月25日～27日）に来ていただければ、そのようなソフトもお見せできると思います。そのあと、N64の新作が発表されなくなるということではありませんが、かなりの部分はそこでお見せできるでしょうね。そのあとも、「N64のカセットで出した方がいい」という企画については新作が出てくるんでしょうけど、、N64のソフトが完成していくたびに、メインの開発チームはN64の後継機のドルフィンに移行していくようになるでしょうね。

◆任天堂純正ソフト以外にも、レア社やマリーガルのソフトが数多く出展されそうな任天堂スペースワールド。20世紀最後の夏を飾るイベントを、みなさん一緒に楽しみましょう！（写真は出展が予想されるレア社の『ミッキーズスピードウエイUSA』）

メモリー拡張パックが熱くなって心配。

岡山県・ロケット団マスターさん

心配する必要はありません。

熱くなったからといって、燃えたりすることはないので、ご心配は無用です。メモリーが熱くなるくらい、高速で大量のデータを処理しているということなんです。たとえて言うなら、電球が熱くなるのと似たような感じと言えばいいでしょうか。触っても、ヤケドをする心配はありませんが、わざわざ触ることもないでしょうね（笑）。

◆N64が熱くなるとはいっても、パソコンの比ではないのだ。編集部には11台のパソコンがあるのだけど、部屋の中はいつも熱気でムンムン。とくに夏はたまらないないくらい暑いのだ（もちろんクーラー全開！）

はみだし質問箱

Q 米国でポケモンカードの通販をするそうですが日本では？（静岡県・ミヤモトサトシさん）

A いつからはじめるかは分かりませんけど、インターネットではじめることになるでしょうね。

はみだし質問箱

Q 『星のカービィ64』はミリオンを達成しましたか？（岐阜県・ひよこまんじゅうさん）

A もう少しのところまで来ていますね。ミリオンを達成するのは間違いないとは思いますけど。

ピカチュウNINTENDO64を発売したのはどうして？

大阪府・ニセ本郷64さん

やっぱりピカチュウは人気者ですから。

それに、今後新たにN64のユーザーになってくれるのは、テレビゲームに興味を持ちはじめた低年齢の人たちなんですね。そんな、幼稚園とか小学校に通いはじめた小さなお子さんたちにとって、入門機として相応しいのは、やっぱり人気者のピカチュウを前面に出したハードというわけです。だからといって、大きな人たちが買ってはいけないということではないんですよ（笑）。このピカチュウNINTENDO64は64DDに接続できないようになっていますが、これは、より、お子さま向けのハードに特化したということですね。カセットをさしてすぐに遊べるという、昔ながらのおもちゃ感覚のハードにしているというわけです。64DDとなると、ちょっとお兄ちゃんが変わったゲームを楽しみたいという感じになりますからね。

➡ピカチュウNINTENDO64のスイッチを入れると、でんきぶくろが光ってとってもキュート。たてかけて飾っておきたい気分（1万4000円で発売中）

GB版『ゼルダ』は2作しか出ないの？

編集部・エンドー

3作は難しいという話になったんです。

ムリに作ろうとすれば3部作にすることも可能なんですが、『ゼルダの伝説 ふしぎな木の実』はストーリー的に見て、2作にしたほうが面白くおさまるということになったんですね。当初の予定では、1作出して、また1ヵ月後に続編を、みたいなカタチで連続して発売する予定でしたが、2作になったことで、年末に同時発売することになるでしょうね。ちなみに『力の章』と『智恵の章』はどちらから遊んでもいいようにできていると聞いています。

➡20世紀最後の『ゼルダ』はゲームボーイで。それも2作を同時に楽しめるって、幸せもんだなぁ～（写真はE3で公開された画像です）

『コロコロカービィ』はどうして4500円なの？

北海道・火野嵐さん

高い部品がついているからです。

通常、ゲームボーイソフトは3800円で発売されることが多いのですが、この『コロコロカービィ』には「動きセンサー」という部品がついているために、ちょっと高めの価格になっているんですね。この「動きセンサー」は、簡単に言うと、ゲームボーイ本体の傾き具合を感知する部品なんです。たとえば、さざ波の音を出すために砂を箱に入れて傾けたりしますけど、そんな感覚でカービィを操作できるようになっているんです。もともと、仮称で「たま転がし」と呼んでいたくらいで、「コロコロ転がるから、キャラにカービィを使ったほうがいいだろう」ということで、『コロコロカービィ』になったわけなんです。このソフトを作ったのは開発二部ですが、「動きセンサー」は海外のメーカーが開発したものを任天堂が採用したんですね。

➡電車の中で、ゲームボーイを傾けたり揺すっている人がいたら、その人は間違いなく『コロコロカービィ』をプレイしているはず。手をふって応援してあげよう（？）

『コロコロカービィ』のCMはどうなるの？

大阪府・ニセ本郷64さん

CGと実写画面の合成になっています。

まだ、完成したフィルムを見ていないんですが、やはり独自の操作性がウリなわけですから、実写で遊び方を紹介するようなCMになっているようですね。それに、最近では珍しく30秒CMなんです。「動きセンサー」の機能説明をしっかり紹介しなければならないということで、普通のCMの倍の30秒になっているというわけですね。CMの放送は8月12日からスタートする予定になっています。

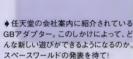
➡カービィ人気はふくらむばかり。スペースワールドでカービィのコスプレ登場もあるか（ちょっと恐い？）

GBはどこのメーカーの携帯とつながるの？

神奈川県・ヒマラヤ・ガーツさん

ドコともつながります（笑）。

ドコモやJ-PHONEなどいろんな携帯電話やPHSがありますが、ほとんどすべての携帯電話やPHSとつながるようになっています。だから、機種別対応にするために5〜6種類のGBアダプターを出す予定なんです。もともと通信事業というのは、すべての機種に対応させることが基本らしいんです。だから、「ドコモの携帯だけに対応」なんていうのは認められないようなんですね。

➧任天堂の会社案内に紹介されているGBアダプター。このしかけによって、どんな新しい遊びができるようになるのか。スペースワールドの発表を待て！

このコーナーでは、すべての質問に本郷さんが答えてるの？

和歌山県・スマブラ無敗伝説さん

もちろんです。

ずっと、ひとりで質問に答えてきたんですよ。僕はものしりですからね（笑）。1981年に任天堂に入社して、最初の2年くらいは、株式事務とか損保とか不動産とか、ごく一般的な総務の仕事をしていたんです。それで入社3年目くらいにファミコンが大ブームになって、ソフトを作る会社が急激に増えて、開発二部でライセンス業務をこなせなくなったために、私が総務で窓口を担当することになったんです。つまり、「ファミコンでソフトを作りたい」という会社との応対をひとりでやっていたんですね。その後、入社7年目くらいから広報の仕事を始めましたから、12〜13年間同じような仕事を続けてきたことになりますね。ゲーム業界自体はまだまだ歴史が浅いですから、業界でもっとも古い広報と言えるでしょうね。

➧みんなで歌おう！「本郷好尾の歌」。（大阪府のいわし利佳さんの作品。掲載が遅くなってゴメン。いつか使うつもりでした）

最後に読者のみなさんにコメントを。

編集部・サオヘン

みなさん、ありがとうございました。

今回で48回なので、ちょうど4年なんですね。長かったような、短かったような…。ほぼN64の発売と共にこの企画がはじまって、1ヵ月後のスペースワールドでは新ハードの発表があるわけですから、N64と共にやってきたという感じですね。本当にこれまで、このコーナーを読んでくださった読者のみなさんには感謝したいと思っています。まあ、面白かったかどうかは別にして、この4年間連載を続けられたのですから、それなりに楽しみにしてくださった読者の方も多かったんでしょうね。先日は、幕張で開かれたホビーフェアに向かう電車のなかでサインを求められましたし…。まあ、芸能人じゃないので自慢できる話じゃないのですが、去年はスペースワールドで呼び出されてサインをしたこともありますし、普通の会社員であればそんな経験をすることもないでしょうからね。本当にありがたい話です。これからは、「任天堂のソフトはオレが守る」みたいな部署に移るわけですし（笑）、みなさんにはずっと任天堂を応援していただきたいですね。

➧本当に、本当に4年間ありがとうございました！　これからは酒を飲み過ぎないよう、健康に留意なさってください（4年間にわたり、質問を続けてきたサオヘンより）

「本郷さんへのお便り」緊急大募集！

4年間にわたって、みんなの質問に答えてくれた本郷さんに手紙を書こう！ 内容は、質問に答えてくれたお礼の言葉やら、新しい仕事に対しての励ましの言葉など何でもOK（似顔絵やプレゼントも受け付けるぞ）。ただし、質問には答えられないので、許してね。本郷さんが抽選して、秘蔵のグッズを3名様にプレゼント！（締め切りは8月21日）

次号では「永久保存版！ 教えて本郷さん 傑作選（仮）」を掲載します。また、本郷さんに続く新広報マンも登場する予定。お楽しみに！

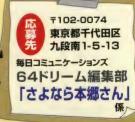
FAXでもOK！
03（3230）0675

➧鳥取県のわくゆさんのコラージュ

応募先
〒102-0074
東京都千代田区
九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「さよなら本郷さん」係

はみだし質問箱

Q 本郷さんはスペースワールドに来るの？（千葉県・幕張本郷さん）

A もちろん行きますよ。ただ、広報の部署を離れたわけですから、「どんな感じになっているんだろう」という視察みたいな感じで、3日間とも会場にいることはないと思います。

64DREAM Monthiy News
毎月新聞
The Best Game Magazine
THE 64DREAM ザ・ロクヨン ドリーム
発行所／東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
株式会社 毎日コミュニケーションズ　64ドリーム編集部

●はみだしNEWS● ゲームボーイの2000年3月末時点での日本国内向け総タイトル数は988。全世界向け総ソフト出荷数は何と、3億8209万本にもなるのだ。

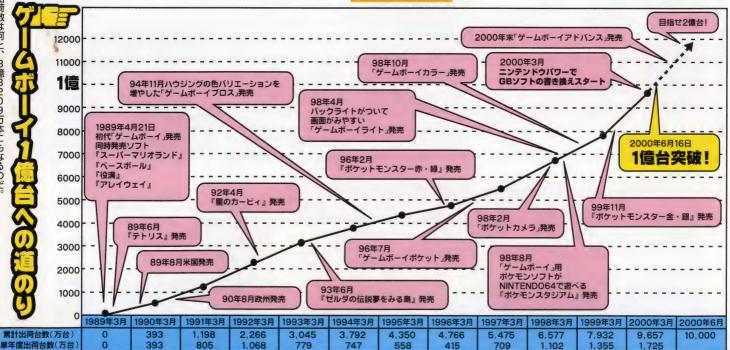
TOP NEWS

GBが1億台突破!!

2億台目指して新たな道を歩み始めたゲームボーイ

2000年6月16日、ゲームボーイの出荷数が1億台を突破したとの発表が、任天堂から正式になされた。1989年4月21日、初代ゲームボーイが発売。以来、11年の歳月をかけて、こつこつと積み上げてきた結果である。発売初年は、『テトリス』などの大ヒットソフトにも恵まれ400万台近くを出荷。91年度には1年間の出荷台数が1000万台を超え、累計出荷台数も順調に推移した。その後、台数が伸び悩んだ年もあったが、96年2月27日に発売された『ポケットモンスター赤・緑』の大ヒットや、96年7月のゲームボーイポケットの発売で、再び勢いを取り戻した。98年10月には、ゲームボーイカラーの発売でその勢いを加速、99年11月の『ポケットモンスター金・銀』発売時には、半導体や液晶の入手が困難となり、ゲームボーイカラー本体が手に入らないという事態となった。にもかかわらず、99年度には1700万台以上を出荷。そして、記念すべき6月16日をむかえたわけである。2000年末にはゲームボーイアドバンスの発売も予定されており、ゲームボーイは新しい時代を迎える。ゲームボーイにとって、1億台はあくまで通過点。これからも、2億台目指して新たな道のりを歩み続けるのだ。

↑いまでもこの初期型のゲームボーイで遊んでいる人は多い。丈夫で長持ち、つねにユーザーのことを考えた任天堂の商品作りへのこだわりが感じられる。←ゲームボーイ人気の立役者といえる『ポケットモンスター』。ゲームボーイカラーになっても、さらにはゲームボーイアドバンスになっても、『ポケモン』が遊べる。これもゲームボーイがみんなに愛される理由の1つだ

	1989年3月	1990年3月	1991年3月	1992年3月	1993年3月	1994年3月	1995年3月	1996年3月	1997年3月	1998年3月	1999年3月	2000年3月	2000年6月
累計出荷台数(万台)	0	393	1,198	2,266	3,045	3,792	4,350	4,766	5,475	6,577	7,932	9,657	10,000
単年度出荷台数(万台)	0	393	805	1,068	779	747	558	415	709	1,102	1,355	1,725	

イベント 第12回次世代ワールドホビーフェアは、今年も大盛況だ！その模様を紹介しよう

新作のおもちゃや、最新のテレビゲームがあそべる、次世代ワールドホビーフェアが6月24～25日に幕張メッセで開催されたぞ。会場でしか手に入らない限定品や、新作の先行販売などもあり、今回も大盛況だった。個別のブースでは何といっても、任天堂ブースが大人気。7月21日に発売される『マリオテニス64』のプレイ台には長蛇の列ができていたし、『シレン』やキャメロットの高橋兄弟が登場するステージイベントは、大歓声があがっていたぞ。また、会場に設けられた特設テニスコートでは、着ぐるみのマリオと一緒にテニスを楽しむこともでき、大いに盛り上がったのだ。

➡待ち時間は何と60分。人気の高いゲームだからしかたないよね

⬆シレンもステージに登場。ゲームの紹介や、プレゼントがもらえるクイズ大会が行なわれていたぞ

⬅『マリオテニス64』を開発した高橋兄弟とペアを組んでの対戦。みんな真剣な表情だ。どちらが勝つのかな

⬅人気キャラクターの登場に、会場は大変な盛り上がり

⬆笑顔のステキな任天堂広報の春花さんは、ステージイベントで大活躍だ

キャンペーン GB版『ゾイド』のキャンペーンが決定 何と限定コマンドウルフがもらえるぞ

8月に発売が予定されているGB版『ゾイド』の初回生産分に、オリジナルカラーの帝国軍仕様コマンドウルフのキットが付いてくることが判明したのだ。コマンドウルフはご存知のように、主人公と一緒に旅をする重要なキャラクターの乗る人気メカだ。コマンドウルフが付いてくるのは、初回生産分のみなので、手に入れたい人は予約しておいたほうがいいぞ。

⬆オリジナルカラーの帝国軍仕様だ。初回生産分のみの限定商品だぞ

ニュース 東京ゲームショウ2000秋の開催概要が発表。スクウェアやSNKはブース出展なし

2000年9月22～24日までの3日間、「生活を楽しむエンターテインメント」をテーマに、幕張メッセで開催される「東京ゲームショウ2000秋」の開催概要が発表されたぞ。総出展予定社数は63社（前回は66社）で、ほぼ前回なみと言えそうだ。しかし、現時点の出展予定一覧に、任天堂だけでなく、スクウェアやSNKの名前も含まれていないのだ。人気の高いメーカーだけに、今後の動向に注目だ。

⬅『東京ゲームショウ秋2000』の公式ポスター。みんなで一緒にゲームができる家族って素敵だよね

コンテスト「星のカービィ64 似顔絵ギャラリー」が夏休み特別企画として開催されるぞ

任天堂が運営する公式ホームページ（www.nintendo.co.jp）で、『星のカービィ64』に登場するキャラクターをモチーフにした、似顔絵ギャラリーを始めることになったぞ。『星のカービィ』のキャラクターの似顔絵を下記の宛先に送ると、任天堂公式ホームページにある『星のカービィ64』コーナーのギャラリーに展示してもらえるのだ。さらに、抽選で100名に、「カービィオリジナルコインケース」もプレゼントされるぞ。これはもう挑戦してみるしかないよね。応募の決まりや必要事項などをよく読んで、どんどん応募しよう!!

⬆プレゼント用のコインケースはこんなにかわいいのだ。ハル研さんから、特別にいただけたので、来月号の読プレをお楽しみに！

☆応募の決まり

官製ハガキまたはハガキと同じサイズの紙（100mm×148mm）に、『星のカービィ64』に登場したキャラクターの似顔絵を描いてね。『星のカービィ64』以外のキャラクターが描かれていると無効になってしまうので注意。ただし、リック、カイン、クー、ナゴ、チュチュ、ピッチの似顔絵はOKだぞ」。画材はなんでもいいけど、水彩系の画材は雨に弱いので、ハガキでの応募の人は注意しよう。汚れるのがイヤなら、封筒に入れて送る方がいいかもね。作品ができたら、必要事項を、ハガキの場合は表面に、ハガキサイズの紙の場合は別紙に書いて下記のあて先に送ろう。なお、送ってもらった作品は返却できないぞ。

☆募集期間

7月15日～9月11日（当日消印有効）
＊掲載は半月ごと。到着順に掲載するのでどんどん送ろう。

☆必要事項

●ペンネーム（掲載用の名前） ●本名 ●年齢 ●郵便番号 ●住所
●電話番号 ●E-mailアドレス

☆応募先

〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地
任天堂株式会社 広報室 インターネット係

●はみだしNEWS● 7月12日の日経新聞によると、教育サービス企業の「キーネット」が、GBアドバンスを活用した教育事業を始めると報じている。ネットを通じて、教材を配信するとのこと。

●はみだしNEWS● シドニーオリンピックの野球の試合日程は9月17日から9月27日まで。メダル獲得が期待されている競技だから、注目度は高いよね。プロからだれが出るのかも気になるしね。

CD 『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』のオリジナルサウンドトラック発売!!

大人気発売中のN64ソフト『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』のオリジナルサウンドトラックCDが発売されたぞ。CD2枚組みで収録曲はなんと全112曲。作曲は任天堂ゲームには欠かすことのできない、近藤浩治さんと、峰岸透さんが担当。『ゼルダ』ファンにはおすすめのCDだぞ。こんどの『ゼルダ』は音楽もこわい!?

◆パイオニアLDCより3500円（税抜）で発売中

TSUTAYAオリジナルの限定GBカラーウォーターブルーが登場するぞ!!

出荷が1億台を突破したゲームボーイに、新しくTSUTAYAオリジナルの限定カラー、ウォーターブルーが加わることになったぞ。本体の色は見た目も涼しげなスケルトンタイプのうすいブルー。おしゃれで、すっきりしたデザインに仕上がっているぞ。全国のGame TSUTAYAで7月1日より予約受付け中だぞ。また、TSUTAYA Onlineでは、7月29日から通販もスタートするぞ。近くにお店がない人には、便利だよね。

www.tsutaya.co.jp/

◆発売は8月5日、価格は6800円だぞ。限定カラーなので早目に予約しておいたほうがいいかもね

キャンペーン 『風来のシレン2』予約キャンペーンで「特製マムル御守り」がもらえるぞ!!

9月27日の発売にむけて、順調に開発が進んでいるN64版『不思議のダンジョンズ 風来のシレン2～鬼襲来!シレン城!～』。8月1日から全国のローソンで、ソフトの予約受付けが行われるぞ。予約特典として、シレンファンならぜひとも手に入れたい「特製マムル御守り」がもらえるのだ。予約期間は8月1日から9月17日まで。なお数量限定なので、期間内でも予約受付けを終了してしまう場合もあるぞ。絶対手に入れたいという人は早目に予約しておいたほうがいいかも。なお、8月1日からは、SFC版『不思議のダンジョン2 風来のシレン』とGB版『不思議のダンジョン 風来のシレンGB～月影村の怪物～』の書き換えが、ニンテンドウパワーでスタート。N64版『風来のシレン2』が待ちきれない人は、SFC版とGB版で遊ぶのもいいかもね。

◆この特製御守りを身につけると、どんな御利益があるのかな？

毎月新聞特派員コーナー
ピカチュウの焼酎はピカ酎???

愛知県のペンネーム「もけし」さんからのハガキを紹介しよう。ハガキに貼られていたのはチラシの一部。そのチラシでは「ピカチュウ」ならぬ、「ピカ酎」という名前の焼酎が紹介されているのだ。ピカチュウの10万ボルトをくらったくらい、しびれるおいしさの焼酎かもしれないね。いったいどんな味なのかな。ちょっと気になるぞ。知ってる人がいたら教えてね。

◆焼酎は麦、芋、そばなどを原料にして作るんだけど、この焼酎の原料な何なのかな?

「スーパーマリオテニスフェスタ2000」が全国の主要5都市で開催されるぞ!!

7月21日の『マリオテニス64』の発売に合わせて、全国5都市（仙台、福岡、札幌、名古屋、大阪）で「スーパーマリオテニスフェスタ2000」が開催されることになったぞ。このイベントは、単にゲームだけを楽しむんじゃなく、スポーツのショートテニス体験を交えて、親子でも兄弟でも、また友達とも一緒に身体も頭も使って楽しめるように工夫されているのだ。「マリオとテニスにチャレンジ!」と題したスポーツ体験コーナーや、『マリオテニス64』勝ち抜き対戦コーナーではN64の最新作、『マリオテニス64』でたっぷり遊べるぞ。また、『マリオテニス64』カップ決勝トーナメントで優勝したペアは、ニンテンドウスペースワールドに招待されるというプレゼントまであるのだ。入場は無料だから、近くの人は会場に足をはこんでみよう。

開催日・会場

●仙台/7月26日（水）
会場/メイフェアプラザ・仙台ワッセ/3F大ホール
●福岡/7月30日（日）
会場/シーホークホテル/アルゴス
●札幌/8月9日（水）
会場/アクセスサッポロ
●名古屋/8月12日（土）
会場/名古屋国際会議場/イベントホール
●大阪/8月15日（火）
会場/マイドームおおさか

開催時間

9:00～16:00（予定）

コナミが公式スポンサーとしてシドニーオリンピック日本代表野球チームを支援

コナミが、シドニーオリンピック日本代表野球チームを公式スポンサーとして支援することになったぞ。もともとコナミは、（社）日本野球機構のオフィシャルパートナーでもあるし、野球界とのつながりが強かったこともあり、公式スポンサーとして、シドニーオリンピック日本代表野球チームを応援することになったようだ。今後、国内試合や合宿で代表チームは、コナミのロゴが入ったユニフォームを着用するとのこと（シドニーオリンピック本大会でのロゴ入りユニフォーム着用はなし）。代表チームの活躍が楽しみだね。

オススメ 今月のマリオクラブおすすめは『マリオテニス64』

N64ソフト マリオテニス64

『マリオ』シリーズのキャラクターが登場するテニスゲーム。キャラクターの動きが滑らかかつコミカルで、各キャラクターごとにショット時のエフェクトも用意されていることなど印象が良い。ボイスによる演出も豊富であるなど、ビジュアル、サウンド面で『マリオ』の世界感が表現されている。また、通常のテニスのルールでのプレイに加え、ボールをリングに通しポイントを獲得する「リングショット」やラリー中にアイテムを使用する要素がある「クッパステージ」のモードは、それぞれ4人対戦が可能であるなど、ゲームモードも充実しており遊びの幅が広い。操作はAボタンとBボタンのふたつだけを使い、初心者でも手軽にプレイできる配慮がされている上、ボタンの押し方や状況によって様々なショットを打ち分けられるため奥も深く、初心者から上級者まで幅広い層におすすめできる内容となっている。

↑1つの画面で4人が同時にキャラを動かせるのがすごい。この楽しさをみんなにもぜひ味わってもらいたい

今月のNOM(ニンテンドウオンラインマガジン)は『ポケットモンスター』の大特集第2弾だぞ!!

任天堂公式ホームページの中にある人気コーナー、NOM(ニンテンドウオンラインマガジン)。今月は、『ポケットモンスター』大特集の第2弾だ。今回は、なんと原作者の田尻智さんが久々に登場!! プロデューサーの石原恒和さんとの対談も収録されているぞ(この本が発売されるころには後編に更新されている予定)。また、任天堂広報室の川口孝司部長が語る、ポケモン誕生秘話や、開発スタッフのインタビューなど盛りだくさんの内容だ。さらには、ポケモンセンターの新シリーズ「ぽけもん和のこもの」から、「てぬぐい」と「ハンカチ」がもらえるプレゼント企画もあるぞ。

←いろんな人のインタビューあり、プレゼント企画あり(締切りは7月27日)で、『ポケットモンスター』ファンなら必見の内容だぞ。任天堂の公式ホームページのアドレスは、www.nintendo.co.jp

BIT GENERATION 2000テレビゲーム展の模様を紹介しよう!!

先月号でも紹介した、神戸ファッション美術館内で開催されている「BIT GENERATION 2000テレビゲーム展」に行ってきたので、そのもようを紹介しよう。会場は神戸市六甲アイランド内にある、神戸ファション美術館。国内の公立美術館で、「テレビゲームとはなにか」といった大きなテーマで、ゲームに関する展示を行うのは、今回が始めてかも。会場内はハード編、コンテンツ編といったテーマに合わせて、6つのゾーンに仕切られており、それぞれのテーマごとに展示されていた。入場料は一般800円、小中高生・65歳以上は500円。8月29日まで開催しているぞ(水曜日は休館)。また、8月5日(土)午後2時からは、神戸ファッション美術館5Fのオルビスホールで、桝山寛さん(『巨人のドシン1』のプロデューサーとしても有名)と本誌ではおなじみのゲームアナリスト、平林久和さんほかのトークセッションも予定されている。こちらも楽しみだね。

←エントランスに置かれたピカチュウカー。記念撮影にバッチリだ

↑ファミコン、スーパーファミコン、N64と進化するなかで、マリオがどう変わっていったかの違いを展示

↑世界初の業務用テレビゲーム機。「コンピュータ・スペース」。このマシン自体はあまり売れなかったため、今となっては非常に貴重な筐体だ

三浦ゆうま

●はみだしNEWS● 突然ですが、今月から三浦先生の新しいマンガの連載が始まります。みなさんからの意見や感想をお待ちしていますので、どしどし送ってください。

SFC&GB情報局

今月は更に増量8ページ! 楽しみなソフトばかりで目移りしちゃう。

NINTENDO POWER Fブロック：2 Bブロック：1

GB&GBカラー

バルーンファイトGB

ジャンル ACT

任天堂 8月1日より書き換え開始 価格：1000円

ファン感涙の名作が復活!

懐かしの名作『バルーンファイト』が帰ってきた! ファミコン版とは違い、障害物や敵キャラを避けながらゴールを目指す内容になっているのだ。メインモードの「1P GAME」を中心に紹介しよう。

飛ばされたジムを追え! ～ストーリー紹介～

➡これがゲームの舞台で、アリスの家からスタートだ。ジムはどこまで飛ばされたのか？

ペンシルバニアという小さな町に、風船で遊ぶのが大好きな姉弟、アリスとジムが住んでいた。ある日、ふたりは空いっぱいに美しい風船の虹を作っていたところ、突然強風が吹いてきて、ジムが空へと吹き上げられてしまったのだ。ジムはアリスに見つけてもらうため、持っている風船を風に飛ばされながら1つずつ残していき、アリスもそれに気が付いて風船をたどってジムを追いかけ始める。

➡ステージには、ジムが残していった風船があちこちにある。20個連続して取れば高得点

ゲームモード紹介

この『バルーンファイトGB』には、右で紹介している「1P GAME」の他にも、「VS GAME」「バルーントリップ」の2つがある。「VS GAME」は通信ケーブルを接続して、友達と互いの風船を割り合い、生き残った方が勝ちという内容。「バルーントリップ」は、ファミコン版でもおなじみの、障害物を避けながらどれだけ先へと進めるかを競う内容だ。どの地点まで進めたかの目安を、画面右上のRANKで確認できるぞ。

➡ゲームモードはこの3つ。「VS GAME」は通信ケーブルを接続しないと選べない

➡「バルーントリップ」は、ファミコン版よりもかなり難易度が上がった印象を受けた

「1P GAME」の遊びかた

敵を避けつつゴールを目指せ

強制左スクロールのステージを進み、最後にあるゴールにたどり着くとステージクリアだ。ステージには障害物や敵がいっぱい待ち受けている。アリスの風船に敵や突起物が当たると1つ割れてしまうぞ。風船が1個の状態になると、動きが大幅に鈍くなり、2個とも割れると下に落ちてしまうのだ。落下地点が地上なら、また風船をふくらませられるけど、水上に落ちると即ミスとなるので注意しよう。

➡敵が風船に当たると割れてしまう。割れたら地上に降りて風船をふくらませた方がいいぞ

➡ボーナスステージもある。風船を20個全て取ると、ハートが出てきて1upするのだ

風船を放す・ふくらませる

Bボタンを押すと、風船を放してわざと地上に落下できる。狭い地点を通り抜ける時や、ボスキャラとの戦いの場面などでよく使うアクションだ。また、風船が1つ割れてしまった場合や、地上から空中に戻る時は、地上で十字キーの下を連打しよう。再び風船をふくらませて、また勢いよく空中へと戻れるぞ。ちなみに風船はいつも2個の状態にしておくように心がけると、ミスが少なくなるだろう。

➡狭い地点に入り込むためには、風船を手放す必要がある。抜けたらすぐにふくらませよう

➡空気入れでシュッシュと風船をふくらませる。意外と時間がかかるので気を付けて

ボスキャラとのバトル

ボスキャラが待ち受けているステージもある。風船を手放して地上に降り、攻撃をかわしながらジャンプしてボスの頭を踏んづければダメージを与えられるのだ。これを何回か繰り返せば倒せるぞ。

➡風船を手放さないとダメージを与えられない。タイミング良くボスの頭にジャンプしよう

みんなを占うハム太郎!

お誕生日にパパからプレゼントされた、ハムスターのハム太郎。新しい家にきたばかりなので、まだお友達もいない状態なのだ。プレイヤーはハム太郎とコミュニケーションを取りながら、いちばんのお友達になってあげよう。鋭い動物的カンで、キミや友達の調子などについてアドバイスしてくれる、凄いハムスターなのだ。ケージの中で過ごしているハム太郎の仕草を眺めるだけでも楽しいよ!

◆パパから誕生日にプレゼントされたハム太郎。はじめのうちは、ちょっと緊張気味かな？

◆ハム太郎は、元気で明るく、とっても可愛らしい。いつも一緒にいたくなるね

リアルタイムでゲームが進行

時計機能が内蔵されているから、ゲームを始めるときに入力する、現在の時間・起きる時間・寝る時間に合わせて、ハム太郎が生活するんだ。例えば、夕方6時くらいになると、ハム太郎もお腹が減って夕食をとるよ。起きた時にハム太郎に話しかけると、その日の調子をチェックしてくれるし、寝る前に話しかけると、おやすみの挨拶ができるぞ。

◆ゴハンの時間になると、ヒマワリの種をおいしそうに食べるんだ

◆夜になるとグーグー寝ちゃう。午前0時の真夜中だから、そっとしておいてあげよう

ハム太郎とコミュニケーション

このゲームは、ハム太郎が住んでいる「ケージ画面」と、本が並べてある「つくえ画面」の2つを切り替えて遊ぶシステム。ケージ画面では、ハム太郎の様子が眺められるだけでなく、ハム太郎に話しかけてコミュニケーションできるんだ。つくえ画面の方は、占いなどをする場所で、はじめは「せいかく占いの本」しかないけど、ゲームを進めていくと、机の上に本などのいろんなアイテムが増えていくよ。

◆ケージ画面でハム太郎のアイコンを選ぶと、このように会話ができるから話しかけてみよう

◆この「つくえ画面」にあるアイテムを選ぶと、占いなどができるんだ

ゲームモードの一部を紹介!

性格占い

このゲームを始めたばかりの時から、机の上に青い本が置いてある。これを選ぶと、自分や友達の性格が占えるんだ。名前と生年月日・血液型などを入力するだけの手軽さで、データは「おともだちカード」に自動的に記録されるから、他の占いをするときに、データを再度入力する手間が省けるぞ。また、この性格占いでは、「ベストジョブ」といって、その人にピッタリの職業も占ってくれるよ。

◆この性格占いで表示される「とこんじょう」などの項目は、占う人によって変わるんだ

◆占いの結果が出た。果たしてその人の性格を見事に言い当てるかな？

相性占い

ゲームを進めていくと、机の上に赤い本が登場する。これを選ぶと相性占いができるんだ。この本には「なかよし占い」「ラブラブ占い」「かぞくのなかよしど」の、3種類が用意されているよ。

◆相性占いは、まず×と○の数が表示される。もちろん○が多い方が相性はいいよ

◆すばらしい相性の良さ！祝福するかのように、画面いっぱいにヒマワリが咲いた！

おともだちカードブック

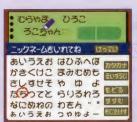
上でも紹介したように、占う時に入力したデータは、「おともだちカード」に保存されるんだ。名前順・ニックネーム順など、カードの並べ替えも簡単にできる、便利なシステム。さらに、ゲームボーイカラーの赤外線通信機能で、「おともだちカード」の交換もできちゃう。このカードが増えると、「つくえ画面」にパソコンが出現して、「今日のゼッコーチョーランキング」「恋のラブラブパートナーランキング」などが見られるようになる! みんなでどんどんカード交換してみよう!

◆カードには、名前・ニックネーム・年齢・誕生日・血液型・性別を入力するんだ

GBカラー専用

牧場物語GB3 ボーイ・ミーツ・ガール

ジャンル RPG

ビクターインタラクティブソフトウエア　9月29日発売予定　価格：4200円

驚くほど進化した新しい『牧場物語』

毎回、新しい要素が盛り込まれ、人気の高い『牧場物語GB』が、さらなる進化を遂げて帰ってくることになったのだ。今回の『3』はGBカラー専用ソフト。作物を育てたり、動物を育てたりといったゲームの基本部分や遊びやすさはそのままに、GB版の弱点と言われていたシナリオ部分が劇的に進化しているのだ。ドラマチックな牧場生活を思い切りエンジョイしよう!!

G1レースを目指せ!!

◆育てた馬が活躍すると、本屋さんにある情報誌に記事が掲載されるかも!? どんな活躍をしてくれるのか楽しみだね

男の子と女の子、2つの物語で遊べる

単に主人公が男の子か女の子かってだけじゃない。それぞれ、ストーリーも違うし、イベントも違う。使えるアイテムも違えば、得意なことも違うのだ。まるで、2つのゲームが入っているみたいだぞ。

◆まずはどちらを主人公にするか選ぼう。結局は両方遊ぶことになるんだけどね

馬もたくさん飼えるようになった

今回は牛や羊と同じように、自分の牧場で、馬もたくさん飼うことができるのだ。丹念に育てた馬を出荷すると、そのうちG1レースに出場するような活躍をしてくれるかもしれないぞ。

◆一番可愛がっている馬は、家に残るので安心してね。離れ離れになるのはさみしいものね

今回のGB版には結婚システムも!!

SFC版やN64版ではおなじみの結婚システムが、今回のGB版にも登場することになった。詳しいことはまだわからないけど、GB版独自のシステムになるとのこと。どんなシステムになるのか楽しみだね。

◆君もこの画面のように、みんなに祝福される、幸せな結婚ができるかな? 早くプレイしたいよね

活躍の場もグンと大きくなった

今度の活躍の舞台は離れ島。自然がタップリのこの島には、秘密もタップリ隠されているぞ。もちろん活躍の場はこの離れ島だけじゃないぞ。たまに出航している船で、本土に行くと町があって、そこでは、いろんな事ができるのだ。隠された楽しみを全部発見しよう。

◆この画面では小さく見えるけど、牧場はかなり広い。やらなきゃいけないことはたくさんあるぞ

◆船にのっていけば本土にいくことができるのだ。本土の町ってどんな感じなのかな

いろんなペットが選べるのだ

今までは犬か猫しか選べなかったけど、今回は犬と猫だけでもそれぞれ3種類。さらには、牧場ファンからの希望が多かった、豚もペットとして飼えるようになったぞ。8タイプの中から選ぼう。

◆N64版に登場した鷹もペットとして選べるぞ。それぞれ特徴があるから、好きなペットを選ぼう

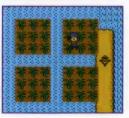
アトラクションもいっぱい!!

牧場での生活だけだとやっぱりつらい。だから息抜きのできる、イベントやアトラクションが必要だよね。今回は今までになかった、シアターと水族館が新登場!! また、楽しみがふえたね。

◆こんな映画が上映されているのだ

◆水族館では、自分が釣った魚が見られるのだ。これって、『ぬし釣り』みたいだね!?

なんと、なんと、お米が作れるのだ

作物の種類も大幅アップ。今回はなんとお米の種をまくことができるのだ。新アイテム「スコップ」で浅瀬をつくって、水を引こう。その上にお米の種をまくと田んぼがつくれるのだ。

◆実はお米だけじゃなく、麦も作れるとのウワサ。ということは、麦からできるあの飲み物も!?

ロックマンX サイバーミッション

GB＆GBカラー　ジャンル ACT
カプコン　9月発売予定　価格：3980円

過去のデータに迷い込んだエックス

ロックマンエックスに恨みを持つザインは、テクノやギーメルと手を組んで、エックスを「過去のデータ」の世界に迷い込ませてしまった。コンピュータの天才ミディに助けてもらったエックスは、ケイン博士と共に世界の平和のために力を合わせて戦うのだ！今回は、オープニングデモシーンと一部のステージを紹介しよう。

◆過去のデータに迷い込んでしまったエックスを助けたのはコンピュータの天才ミディだった

◆エックスをどうやってジャマしようかとたくらむギーメル。かなり執念深い性格の持ち主だ

◆過去のデータをハッキングした張本人テクノ。だが、細工したデータが突破されて…

◆余裕たっぷりのザイン。いったい何をたくらんでいるのだろうか…。エックスは勝てるのか？

オープニングステージ

◆これがオープニングミッションだ！ここから今回の冒険はスタートするっていうわけだね

◆ボール・ド・ボーとビーブレイダーが同時に出現した！こいつはちょっと手強いぞ！

発電所ステージ

◆中ボスとの対決。特殊武器のローリングシールドでサンダースライマーに攻撃するんだ！

◆発電所のボスと対決するエックス。スパークマンドリラーの背後を取った。今がチャンスだ！

雪原ステージ

◆ライドアーマーに乗って飛ぶこともできるんだ。ゲームボーイカラーならグラフィックもよりキレイだ

◆雪原のボス、アイシーペンギーゴが氷の像を発生させてショットガンアイスを撃ってきた！

空港ステージ

◆ダイビングしてくるボス、ストームイーグリードに特殊武器ラッシングバーナーを発射！

火山ステージ

◆火山を登っているとビートロンが現れた！各ステージにはいろんな仕掛けが待ち受けるぞ

ぽけっとぷよぷよ〜ん

GBカラー専用　ジャンル PUZ
コンパイル　9月中旬発売予定　価格：3980円

おなじみ『ぷよぷよ』第4弾！

N64版も大好評のパズルゲーム、『ぷよぷよ〜ん』がGBに登場だ。今回はカラー専用なので、「ぷよ」がクッキリと見やすいぞ。「えいっ!」「ファイヤー!」「アイスストーム!」といった、連鎖ボイスがGBに初収録されているから、いつもに増して盛り上がる。他にも新要素が満載だから、ファンも大満足すること間違いなし!?

◆カラー専用で見やすくなった！基本ゲームシステムは、いつもの『ぷよぷよ』と変わらないぞ

◆ゲームモードも盛りだくさん。『ぷよぷよ通』『ぷよぷよSUN』との通信対戦もできるぞ

◆シリーズ恒例の、敵キャラとの掛け合いも健在。対決前にちょっとなごむひとコマだ

◆『ぷよぷよ』といえば連鎖。一気にぷよを消し去って、相手側におじゃまぷよを送り込もう

看板を賭けた通信対戦！

新要素の1つに通信対戦がある。まずプレイヤーは、自分の名前が入った看板を作る。そして友達と、その看板を賭けた通信対戦を行い、勝った方が相手の看板を奪えるというシステムなのだ。

◆これが看板。勝利を重ねることに、この看板に星マークがどんどん追加されていくのだ

「特技」を使って戦いを有利に

もう1つ大きな新要素として「特技」がある。このシステムは他機種で発売された『ぷよぷよ〜ん』にも搭載されているけど、このGB版には、攻撃的なものを中心に新特技が追加されているぞ。

◆特技の1つ「ダイエット」。おじゃまぷよを上から2段ずつ消すという、防御的な特技だ

◆特技は対戦開始前に選べる。自分の特技だけでなく、相手のものも選択可能だ

◆特技をうまく使えば大逆転も可能？自分のスタイルにあった特技を選んでおくことが肝心だ

GBカラー専用

Dance Dance Revolution GB

ジャンル ETC

コナミ　8月3日発売　価格：4800円

あのダンスダンスレボリューションがGBカラーで!!

アーケードなどで大人気を博している音楽ゲーム『ダンスダンスレボリューション』がついにGBカラーに登場だ。アーケードで踊る雰囲気そのままを今度は指で体験できるぞ。曲のリズムに合わせて流れてくる4方向の矢印と同じ方向のボタンをGB版は指で押すっていうわけ。この夏はGBカラーをお供に踊るのもいいかもね。

◆専用の指コントローラを装着して、いつでも気軽に『ダンスダンスレボリューション』が体験できる

◆指コントローラがダイレクトに反応するので、とっても操作感覚はいいぞ

◆アーケードで苦手なあの曲のイメージトレーニングをするっていう使い方もあるんだ

◆これなら電車の中や待ち時間などに『ダンスダンスレボリューション』を楽しめるってわけだ

人気の曲が多数収録されているぞ

収録曲は歴代シリーズの人気曲が17曲も収録されているんだ。「DUB I DUB」や「butterfly」「BAD GIRLS」「HAVE YOU NEVER BEEN MELLOW」などの人気曲が目白押しだ。

◆アーケードモードやフリーモードはもちろん、通信対戦モードも用意されているんだ

◆リズムを覚えていくと、指が勝手に反応してしまう。これで覚えてアーケードで踊るってのもアリ

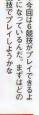
◆歴代のいろんな曲をプレイできるのは、このGBカラーならでは。人気曲ばっかなのもいいよね

専用コントローラが同梱

GBカラーということで、指で操作できる専用コントローラが同梱されているんだ。この専用コントローラの操作感はバツグン。GBカラーにもぴったり装着できるようになっているんだ。

◆GBカラーのネジ止めの部分をうまく利用して、ピタッととまるようになっているぞ

人気番組がGBで楽しめるんだ

TBS系列の人気番組「筋肉番付」ゲーム化したGB版の第2弾が早くも登場だ。テレビの人気競技をそのままGBにもってきて、手軽にそして迫力あるプレイが楽しめるぞ。今回は前作にはなかった通信対戦の要素も盛り込んで、友達との熱いバトルも体験できるんだ。君はこの過酷で厳しいすべての競技を制覇できるかな？

◆今回は6競技がプレイできるようになっているんだ。まずはどの競技でプレイしようかな

◆SASUKEジュニアは2000年の最新バージョンを収録。熱きバトルが手軽にGBで楽しめるぞ

◆三色筋肉は3つの競技が合わさった超ハードな競技。腹筋と背筋と腕立ての合計回数を競うぞ

◆なんといってもSASUKEジュニア2000は今年の最新競技がプレイできるのがいいよね

今回は友達との通信対戦モードも追加されたぞ

今回は通信ケーブルを使って友達と通信対戦ができるモードも追加されたんだ。「ストラックアウト」など対戦で遊ぶとかなり盛り上がると思うぞ。友達が集まったら一緒に楽しもうぜ。

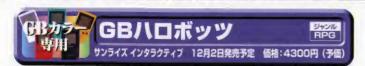
◆これは通信対戦の「ストラックアウト」の結果画面だ。勝利することができたのかな

◆もちろん1人でも楽しめることうけあい。クリアすると隠しキャラも登場するらしいぞ

◆これからの季節には、この「スーパーダイブ97」がおすすめ。キモチよさそうだもんね

6競技すべてを制覇できるか!!

とにかくゲームが始まったその時から、かなり熱いバトルが楽しめるこのソフト。電車での通学中なんかにプレイすると、思わず盛り上がりすぎて叫びたくなっちゃうので注意しようね（笑）。

◆「ゲームメーカー」はサッカー好きなら、ぜひトライしてほしい競技。バランスが大事だぞ

ハロ、元気！ハロ、変身する！

舞台は、ロボペット「ハロ」たちが普通に存在している世界。このハロたち、いざとなれば巨大ロボット「ハロボッツ」に変身して主人の危機を救ってくれるのだ。ちなみに、ハロが変身するロボットは、おなじみサンライズのアニメ作品に登場するロボットたち。全40タイトルのアニメから120体以上のメカが登場するのだ。

➡主人公の「ノボル」と、ライバルのハロボッツバトラーたちだ。どんな冒険をみせてくれるのかな？

➡こういったミニゲームで、ハロの能力をどんどん上げてやろう。どこまで強くなるかな？

➡ノラハロたちと戦いながら、フィールドの上をすすんでいこう。どんな的がでてくるかな？

➡なんか、ハロみたいな形のたてものがあるけど、コレって一体なんなんだろう？

コンビナイズ、承認!!

変身できるロボットを増やすには、「パーツ」を集めて組み合わせ、ハロに組み込んで「コンビナイズ」をしてやるんだ。そうすることによってと「ロボデータ」ができて、ハロがいろんなロボットに変身できるようになるんだ！ いろんなロボデータを集めてみようね！

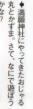
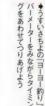
➡コンビナイズや、成長のさせかたによって変形できるロボットの種類もかわってくるぞ

さて、どう戦うか!?

ハロを育成して、戦えるようになったら、フィールドマップ上を冒険してみよう。敵に出会って戦闘に勝てば、経験値やお金だけでなく、コンビナイズに使うアイテムなんかも手に入るぞ！

➡もちろん、こういったおなじみの必殺技だって使えるぞ！ キミのハロはどこまで育つかな？

満願神社でみんなとあそぼう！

人気アニメ「おじゃる丸」のゲーム…といっても、前に紹介した「月夜が池のたからもの」とは無関係だぞ。こちらは縁日っぽいゲームを集めたミニゲーム集なのだ。おなじみのキャラたちと、金魚すくいや射的で遊ぼう。また、ミニゲームで高得点を取ると、メンコカードがもらえ、友達と交換したり、通信でメンコゲームができるぞ。

遊べるミニゲームはこんなかんじ

最初からあそべるミニゲームは、通信専用のメンコをのぞくと全部で10種類。そのうちいくつかを紹介してみよう。あと、さい銭箱の前で何かをすると、うらないや、隠しゲームができるようになるぞ。

➡トミーおじいちゃんの「しゃてき」。ターゲットあわせと、弾のパワーに気をつけよう

➡きんちゃんの「金魚すくい」。泳いでいる金魚や亀を、タイミングをあわせてすくうんだ

➡満願神社にやってきたおじゃる丸とかずま。さて、なにで遊ぼうかな？

➡おじゃるとカズマ、どっちがミニゲームに挑戦するかを選ぶことができるぞ

➡うすいさちよの「ヨーヨー釣り」。パーメーターをみながらタイミングをあわせてつりあげよう

➡マイクの「まったりわなげ」。ほんとにわっかの動きがまったりしている輪投げなのだ

➡「電ボ」がそれぞれのミニゲームのルールを説明してくれるのだ。きちんと聞いとこ

➡これがメンコカード。どんどんあつめて友達と対戦したり交換してみようね

➡こまちちゃんの「わたあめ」。うまくわたあめをつくることができるかな？ たくさんつくってね

➡ケンさんの「たこやき」。たこやきをこがさないように、うまくひっくり返すのだ

GB & GBカラー スペースインベーダーX

ジャンル SHT
タイトー　9月29日発売予定　価格：3980円

あのインベーダーがボスを引き連れ逆襲だ!

一世を風靡した『スペースインベーダー』が、パワーアップして帰ってきた! 性能の異なる3種類の自機が用意されているほか、UFOを倒すと落ちてくるアイテムを取ると、特殊攻撃ができるなど、爽快感のあるシューティングに仕上がっているぞ。ステージは全部で150もあり、15ステージごとにボスとの戦いになるのだ。これは楽しみ!

◆自機は、バランス型・防御型・攻撃型の3種類あり、それぞれパラメーターが異なるぞ

◆画面の上部を時々通過するUFOを撃ち落とすとアイテムが出現。アイテムは全13種類だ

◆行きたい方向に素早く2回十字キーを入れると、ダッシュ移動ができるのだ

◆15ステージごとに待ち受けているボスキャラ。攻撃をかいくぐりつつ、ダメージを与えて倒せ!

NINTENDO POWER　Fブロック：8　Bブロック：1

GB & GBカラー カラムー町は大さわぎ! おかわりっ!

ジャンル PUZ
スターフィッシュ　8月1日より書き換え開始　価格：1500円

おかしな仲間が再登場!

ご存じ「ポリンキー」をはじめとした、湖池屋キャラクターが登場するアクションパズルの新作だ。前作『カラムー町は大さわぎ!』のシステムはそのままに、ステージを全て入れ替えた、特別バージョンになっているのだ。マップ上にある3つのカギを集めて扉に入るとステージクリアというお手軽さ。ポケットプリンタでシールも作れるぞ!

◆ステージ内には敵キャラもいる。カラム～チョを取れば「ヒー光線」で敵を攻撃できるのだ

◆ゴールの扉に入ってクリアすると、セーブもできる。いつでも続きを楽しめるから便利だ

◆カギを3つ集めると、ゴールの扉が開かれる。ミスすると最初からやり直しになってしまうぞ

◆ゲットしたシールは実際に印刷できるぞ。通信ケーブルを使って友達との交換も可能なんだ

GBカラー専用 データナビプロ野球

ジャンル SLG
メディアギャロップ/ナウプロダクション　7月21日発売予定　価格：4300円

いつでも熱戦! ペナントレース

あらゆるデータを自由に操りながら、135試合を戦っていくプロ野球シミュレーションゲームだ。各選手のデータは2000年度の最新のものが収録されているけど、プレイヤーが選手の名前や能力を思い通りにカスタマイズできるので、来年以降もバッチリ楽しめるのだ。赤外線通信機能による、チームデータの交換もできるぞ。

◆気楽に1試合の「オープン戦」や、前半戦の成績によって選ばれる「オールスター」もある

◆球団データで監督の性格も設定できる。CPUがチームを担当するときの采配に影響するぞ

◆試合中はサインを出したり選手の交代をするだけでなく、ブルペンでの投球練習指示も出せる

◆ジャイアンツの選手データ。各チームとも30人登録されていて、能力変更も自由自在だ

GB & GBカラー 真・女神転生デビルチルドレン[黒の書][赤の書]

ジャンル RPG
アトラス　11月発売予定　価格：未定

謎の少年「タカジョー・ゼット」

主人公の甲斐刹那と要未来を、現実世界から魔界に連れて来た張本人が、「タカジョー・ゼット」という少年だ。魔界の町で、主人公を助けるアドバイスをくれたり、今回の物語の全てを知っているかのような口振りで話すなど、全てが謎に包まれている存在だ。果たしてゼットが主人公たちに関わった真意とは何だろうか?

◆タカジョー・ゼットは、人間のような姿形をしているけど、その正体はいったい…?

◆「赤の書」の未来は、ゼットの手により、母の形見の宝石を利用して魔界に連れて行かれる

◆「黒の書」の刹那は、誘拐された弟は魔界にいることを、ゼットから教えられる

◆刹那も未来も、デビルに襲われた後、ゼットが出現して魔界に行くことになったのだ

魚を釣りながら冒険の旅に出よう!!

この『ぬし釣りアドベンチャー』は、『ぬし釣り』10周年を記念した作品。主人公は仲間達と、5つの大陸を舞台に大活躍する。釣りあり、航海あり、戦いありの、愛と友情のほのぼの大冒険物語が待ってるぞ。最初のステージ「アリエス」には、主人公の家があるのだ。まずは、装備を充実させるため。ガンガン釣って、新たな冒険に出よう。

◆自宅では、無料で体力を回復することができる。最初はこの土地でゲーム感をやしなっておこう

◆釣った魚はレストランで買い取ってくれる。お金をかせいで、どうぐを買うのは『ぬし釣り』と同じ

◆初期装備の「ハリ小」「ゴカイ」でも充分。このあたりなら「タテジマキンチャクダイ」が釣れるぞ

◆がけの上には大きな池があるようだ。池釣り用の仕掛けやエサが必要になるぞ

『ぬし釣り』経験者なら釣りはお手の物!?

始めはガンガン釣って、お金を稼ごう。少年の左下あたりが、タテジマキンチャクダイのポイントだ。釣りシステムは『ぬし釣り』とほぼ同じなので、分かりやすいね。まずは、ウキ釣りの仕方を紹介するぞ。

◆魚影が見える所を狙おう。ウキのまわりを魚がぐるぐるまわってウキが沈んだらボタンを押そう

◆あわせがうまくいくと、水中画面になる。魚の動きが止まったらボタンを押して引き上げるのだ

◆登場する魚の種類は全部で70種類以上もいるぞ。全部の魚を釣りあげよう

いよいよ新しい冒険への旅立ちだ

この町には「アリエスのめいきゅう」と名付けられた、どうくつがある。ここから生きて帰ってきた人はいないといわれている、恐ろしいところだぞ。どうやらこのどうくつが最初の冒険の場のようだね。

◆どうやら、どうくつの入口は崩れた岩でふさがっているらしい。さて、どうする?

GBカラー専用 **パーフェクトチョロQ** ジャンル RAC
タカラ 8月11日発売予定 価格:3980円

RPG風味のレースゲーム!?

5月号でも1度紹介してるこのゲーム。チョロQでワールドマップを走り回りながら、いろんな街でレースをしたり、イベントをこなしたりしながら、自分のチョロQを成長させていく、RPG風味のレースゲームなのだ。さらに、パーツを集めて交換したり、チョロQをいろいろセッティングできるというのも楽しみだよね。

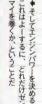
◆ここは、最初の街となる「チョロQファーム」。この周辺で基本的なことを覚えていこう

◆街の中にあるショップでパーツを買ったり、イベントでもらったりしてパーツをそろえていこう

◆こういったミニゲームも用意されているのだ。成功したらなにかいいことあるかも?

◆ちなみに、用意されたコースは100コース以上、パーツの数は250種類以上もあるのだ

ちょっと変わったレースシーン

このゲームのレースは、自分で直接車を操作する訳じゃない。プレイヤーが走行方向や、エンジンパワーを決めてやれば、あとはチョロQが、ゼンマイが切れるまで勝手に走ってくれるのだ。

◆まずは、走行方向、カーブ量をきめてやろう。これでチョロQがどっちに走って行くかが決まるのだ

◆そしてエンジンパワーを決める。これはよーするに、どれだけゼンマイを巻くか、ということだ

◆あとは、チョロQが勝手に走ってくれる。この手順を、自分か相手がゴールするまで繰り返すのだ

めざせパーフェクト進化!

チョロQのボディには「ノーマル」と「パーフェクト」の2つの種類がある。パーフェクトボディには、どこかにある「ひみつの工場」内の「進化ショップ」で手に入る追加機能を搭載することができるぞ。

◆機能は「ブレーキ」「ジャンプ」「ドリフト」の3種類。さて、どれを選ぶ?

暑い！マジ暑いッス。っていうか寒い！クーラーがききすぎて寒いんじゃ〜。外はギンギン、中はブルブル、さてなーんだ？答えは夏の編集部。あまりの温度差に風邪をひかないようにしなくては…。誰が言ったか知らないけど「夏カゼはバカがひく」っていうからな。っていうかハックション。オレってバカ？

イラスト：記村隆鶴

イラストの特大殿堂

◆このイラストは『時のオカリナ』だね。だってサリアがいるもんね。ナビィが来る前のリンクを描いてくれたよ

【東京都／さかざき咲羅さん】

◆長いです。何度も何度も行ったり来たり。なんかこんな事繰り返してると、リンクだけどんど老けてしまう…

【兵庫県／はぎわら葵さん】

◆「夏！といえば軽井沢でテニス&サイクリングというのが私たちの青春時代のトレンドでした」だって

【埼玉県／松本郁子さん】

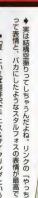
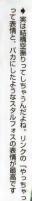
◆実は結構空振りってしちゃうんだよね。リンクの「やっちゃった」って表情と、バカにしたようなスタルフォスの表情が最高です

【長野県／からさん】

◆『FE紋章の謎』のミシェイル王子。左側が昔のミシェイルで、右がマリアのためにがんばるミシェイルだそうです

【千葉県／ヤムチャさん】

◆学校の課題が忙しくて、なかなかイラストを描く時間がないとか。でもさすが絵の勉強してるだけはあるよね

【東京都／あるまじろさん】

◆幻のポケモンセレビィ。「ときわたりポケモン」なので時計につかまって時間を旅するイメージで描いてくれたぞ

【北海道／亜朱智里さん】

◆『マリオテニス64』で久しぶりに登場したデイジー。『時オカ』のマロンのモデルじゃないかって？そうかも

【岐阜県／描代子さん】

【埼玉県／磐城沙織さん】

◆「ファンレターをくれた人に、そのお礼とうれしい気持ちを伝えたい」とのコメントです

【東京都／らいちゅさん】

◆『ポケモン金・銀』の主人公とライバルがネイティを捕まえようとしているところだね。ネイティっていいよね

◆初めて任天堂のホームページを見て感動したそう。親衛隊の隊員も、ホームページを開いてる人が多いぞ

【岡山県／姫月さん】

◆7月20日で19才になったというFALCONさん。おめでとう！若いっていいよね。オレだってまだまだ…涙

【山形県／FALCONさん】

今月のお題『アクション』

↑「64版発売決定バンザイ!」の「ロックマンDASH」のイラスト。歴史のあるアクションゲームだから今月のお題にはぴったりだね

【埼玉県／空太さん】

↑「アクション!といえばピンチがつきもの」というワケで、リンク大ピンチという場面を描いてくれました。きっとハートも減っちゃってるんだろうね

【千葉県／猫吉さん】

↑最強の強さだよね、このゴーグは。夢之助さんもビンに妖精をいっぱい詰めて何度もチャレンジしたそう。やっぱ「ゼル伝」はアクションゲームだね

【栃木県／夢之助さん】

↑「スマブラ」は、ロクヨンでもかなり人気のあるアクションゲーム。キャラのアクションもかわいいし

【和歌山県／小坂まり子さん】

↑「マリオRPG」のピーチ姫。フライパン片手に大活躍だったもんね。もうフライパンは卒業?

【長崎県／バブルエーンさん】

↑「星のカービィ64」のボスキャラだね。誰にでも遊べる手軽なアクションっていうのがいいよね

【東京都／LEFTさん】

↑任天堂のアクションスターはやっぱりこのメンバー!とくにマリオは歴史の重みが違うよね

【山形県／GINさん】

◎次回のお題は『好きなキャラ』。次々回のお題は『ゲームボーイ』。

イラスト季節だより

↑「ポケモンの夏休み」ってところかな。ピカチュウがムシポケモンを捕まえに行くんだね。でも捕まえるって言うよりは、一緒に遊んでる感じだね

【奈良県／山村彩世理さん】

↑夏だから、セーラールックの3人です。「これ以上描くとごちゃごちゃする」という母の意見でデデデ大王は描けなかったそうです。母は強し!

【岐阜県／かかしさん】

↑「時オカ」のコキリの森。「夜のコキリの森が好きで、ときどき戻ってはうっとりながめたりしたもんです」だって。イラストは夏の夜のコキリの森だね

【千葉県／ほげたらぽんさん】

↑夏祭りをエンジョイしているフォックス&カービィ。このペアが増えたのは中植先生のせいか?

【千葉県／星川みなみさん】

↑「ムジュラ」と「カービィ64」のおかげでこの4人が好きになったとか。温泉旅館でくつろいでるね

【北海道／水無月慧さん】

↑暑いよね。毛皮着てるもん…。扇風機の前でぐったりしちゃうよね。スリッピーの風鈴もいい感じだぞ

【東京都／こりんさん】

↑「夏休みは宿題に追われながらエンジョイするでしょう(笑)。あっはっは…」だって。それぞ夏!

【東京都／奥内あまんさん】

イラストの超高層雑居ビル

◆色鉛筆と絵の具を組み合わせて、背景の水の感じを演出してくれたイラストは、涼感あふれる色彩だね【千葉県／森郷メジロさん】

◆ダンスの曲が流れてきそうなイラストだね。それにしてもあの踊りってヘンだよね…。不思議な感じです【東京都／湖の家さん】

◆「ムジュラ」に出演しなかったことで、ますます人気が上昇しているような感じもするサリアの綺麗なイラスト【愛知県／秋里ひいろさん】

◆「スペースワールド」で完成に近い物が見られなかったら、年内の発売はないと覚悟したほうがいいのかも…？【福岡県／あおがえるさん】

◆自分がイラストの中にいるのかと思うぐらいのめり込んで描いてくれた作品は「WATER SOUL」【福岡県／くらざわかずるさん】

◆実は『エキサイトバイク64』にハマってるとか。難しいんだけど、なんかやっちゃうんだよね【愛知県／サルムント雁さん】

◆大人リンクはでてこなかったねぇ。開発段階では、鬼神の代わりに大人リンクだったというウワサも…【大阪府／はるさめまなさん】

◆今月からペンネームで投稿する事に決めたそうです。旧名は菅田美紀さん。ひきつづき応援しよう【宮城県／遊桜さかなさん】

◆リンクに向けて賢者の力を送るサリア。彼女のけなげさが伝わってくるようなイラストだよね【北海道／ぺちょんさん】

◆初代から「ゼル伝」をプレイしているという関谷さん。「ムジュラ」もよかったって【千葉県／関谷あるさん】

◆最初はデクリンクがいやだったなぁ。早く人間になりた～い（古）って【福岡県／八坂野小巻さん】

◆SFC版『シレン』に登場した料理人のナオキのイラスト。かなりマニアックなキャラだね【宮城県／青賀さん】

◆「クリアしたことはないけど、前作すごく面白かった」とか。それが魅力だね【茨城県／上枝逸美さん】

◆ジャブジャブ様のお腹を思い出すなぁ。それ以来仲が深まったってイラストかな？【東京都／プーアルさん】

◆大翼の歌で飛ぶリンクを見ると、空で戦ってみたいと思うそう。うん、確かに【岐阜県／いるかさん】

◆「メトロイド」には特別な思いいれがあるとか。ドルフィンで出るかな？【秋田県／プチ仮面さん】

◆「オウガバトル64」のデネブ。「64クロスさんありがとう」とのコメントです【大阪府／姫松さん】

◆なべかま亭の面々。女将さんはちょっと痩せたかな？ばあさんの背後の手がグー【滋賀県／チェスナッツさん】

◆この仮面って、実は「とても大人のリンク」だったりして…。どうでしょう？【東京都／おかりなさん】

◆一瞬デクリンクかと思ったけど、よく見たらデク姫様でした。今回の姫はこの人！【埼玉県／ほおけえさん】

◆ミカウが仮面になるシーンをもう一度見たいとか。じゃ、最初からやる？【和歌山県／真咲ねむさん】

◆「ポケモン」のタマムシジムリーダーのエリカ。夏らしいカッコをさせてくれたね【三重県／田村幸恵さん】

◆「FEファンクラブ」での指命に応えてオーシンを描いてくれました【愛知県／蒼月ひかるさん】

◆先月の奥内あまんさんに応えて、性別を公開してくれました【愛知県／サルメンカンジャさん♂】

◆お姫さまだけにこんなタッチの絵が似合うよね。少しおてんばだけど【神奈川県／水野原なつめさん】

◆ゴロン族の長老のブルブル感がたまらなく好きだとか。むむむむむ【北海道／はうはうさん】

◆コピック（画材）を使うのは初めてだとか。紙質もイラストに合ってるね【鹿児島県／さつき飛鳥さん】

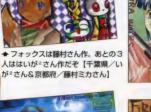
◆フォックスは藤村さん作。あとの3人ははいが²さん作だぞ【千葉県／いが²さん&京都府／藤村ミカさん】

◆「FEトラキア」のドラゴンナイトエダ。戦いに緊張している表情だ【静岡県／瑠野りぐらさん】

◆さわやか系イラストを目指してこの絵を描いてくれました【大阪府／大城ヨシキさん】

◆GB「ロックマンX」の主人公エックスだね。サイバーミッションが楽しみだ【神奈川県／そとみちさん】

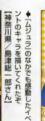
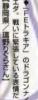
◆「ムジュラ」のなかでも感動したイベントのキャラを描いてくれたぞ【神奈川県／島津総一郎さん】

◆炎の中にいるところをイメージしてバックをピンクにしたそうです【愛知県／あづみじゅんさん】

◆『ポケモンスナップ』は予想以上におもしろかった。なんかハマルよね【東京都／はやりのうしさん♀】

◆ああ、ツインローバなのに老婆ではない！若い！こんな魔女なら大歓迎だね【鹿児島県／瑞綺椎風さん】

◆「FE」のアツアツカップル、ソノアンとティーンを描いてくれました【愛知県／桐都みちさん】

◆「マザー」っていうとどせいさんを思い出すけど、グミ族もすきなんだよなぁ【香川県／かなボーさん】

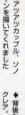
◆なかなか少女マンガタッチでいい感じ。レベッカも大人の女っぽいね【埼玉県／Dr.Ryoさん】

◆初CGに挑戦！SD具合がいい味をだしてます。デク姫結構人気があるなぁ【千葉県／えのっちんぐさん】

◆後ろに立っているデデデ大王がペンギンっぽくてかわいいです【香川県／山口雄さん】

◆スイスのベルンから送られてきたイラスト。グローバリバリでうれしい限り！【スイス／電竜クエスタさん】

◆背後から迫るタイラントに身構えるクレア。活動的なクレアっていいよね【静岡県／浦島金太郎さん】

◆「ポケモン金銀」のライバルってちょっと存在が薄いね。ってことでこんなイラスト【新潟県／疾風時雨さん】

◆大妖精が大好きなんだって。結構いるもんだねぇ。チンクルファンも多いかな？【大阪府／ちょも丸さん】

◆藤原克人さんが、ランドネットのハンドルネーム、カットに改名しました【大阪府／カットさん】

◆ちょっとりりしい感じのピーチ姫。姫ともなると悩みもあるんでしょうね【福岡県／藤宮ユーリさん】

◆とってもかわいい感じのイラストだね。水彩絵の具がマッチしてます【秋田県／銀河さん】

◆「FE」のマチュアだね。ホント、このゲームは女性ファンが多いよね【千葉県／高坂裕子さん】

◆「64ドリーム4周年おめでとう」ってもうそんなになるのかぁ。サンキュ【福岡県／ラ☆ジェンさん】

◆このイラストの主役は左上にいる人です。いや、人ではないか…【福島県／佐原ジュンさん】

◆アンジュさんイベントに感動した人は多いでしょう。だってかなり力はいってるもんね【神奈川県／雫さん】

◆デクリンクってなんか一生懸命でいいよね。がんばってます【栃木県／しーちゃんさん】

イラスト10歳未満

◆ミラーシールドに大妖精の剣を装備した最強リンクだね【東京都／はあびいさん・9才】

◆GBですぐにカービィに会えるなんてうれしいよね【大阪府／足立りょうまさん・8才】

◆キータンのお面がピカチュウに見えちゃうって。仲間に思ったのかな【埼玉県／ちびぃさん・7才】

◆楽しそうな牧場の風景だね。エポナがとっても好きなんだって【岩手県／松尾エポナさん・7才】

◆オドルワとリンク。これから対戦するって感じのイラストだね【神奈川県／旭恵輔さん・7才】

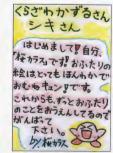
◆デク姫が好きなんだね。どの辺が好きなのかな？【神奈川県・上野早紀さん・9才】

イラストファンレター

◆好きな人がたくさんいると、このコーナーが楽しいでしょ。ナイス！【新潟県／スマブラマニアさん】

◆みんなの描く絵がとーっても好きなんだって。とーってもだよ【愛知県／チュチュ子さん】

◆住所は載せられないので、イラストを送るのは無理だけど…。ゴメン【北海道／ササミ・ブラック・ウォンさん】

◆2人ともこのコーナーも長いよね。おつき合いありがとうです【静岡県／桜カラスさん】

◆最近きりしまさんの絵が少なくて寂しいって。そろそろいかが？【神奈川県／鴻月ゆうさん】

◆すごい惚れこみようだね。こんなファンコールされたら元気が出るね【岩手県／五月螢さん】

4コマの長屋

【埼玉県／紺野みちるさん】

↑来年から社会人なのにこのていたらく！っていうかいいよねこういうの。ウチの編集部はこんな人ばっかりです

【京都府／ていえぬさん】

↑一応言っておきます。全てウソです。「マリオストーリー」はちゃんと出るし、本郷さんの写真集は出ません！

【大阪府／梅の実さん】

↑うっ…。便利なんだか、いやなんだか…。ゲーム攻略的には超便利だよね。でも実際こんな風だったら、思わず逃げるかも。でも、お面をもらったときは、ホントにこんな風なのかと思ってしまった…。オレっていったい…

【千葉県／犬飼鈴助さん】

↑エレジーはね。絶対誰かネタにするとは思ったけど…、こうきましたか。どうやら3コマ目は、左からゾーラ、デクナッツ、ゴロンらしです。ちなみに「へのつっぱりはいらんですよ」は口のあたりがデクナッツだそうです。きびしー

キレてるかたたち

【愛知県／ヒャー・ランバルバルバルバルディさん】

↑ドリンク剤のCMか？なんたって「りゃー」だからな。「う」はどうした「う」は。汚珍って…。フケツーオケツー

【滋賀県／吉岡絵美さん】

↑フォックスが撃墜されたときのペッピーを、隠しカメラでとらえたステキなワンショット。引き延ばして飾ろう！

月の怖さ？

【東京都／ゴンザレスさん】

↑こええぞ。こんなのが頭の上から落ちてくると思ったら真剣にイヤ。誰もが必死になってくい止めるでしょう

【神奈川県／オヤジZさん】

↑「いつも女の子にモテなかった僕ですが、ボディーブレー○のおかげでモテモテです」と語るキノピオ（7才）

今月の階級特進者

士官候補生
奈良県／山村彩世理さん
福岡県／くらざわかずるさん
北海道／ぺちょんさん
愛知県／サルメンカンジャさん
大阪府／カットさん

士官学校卒業検定中
埼玉県／Dr.Ryoさん

士官学校卒業検定開始
愛知県／サルムント雁さん
愛知県／蒼月ひかるさん

士官学校３年進級
埼玉県／松本郁子さん
長野県／からさん

士官学校１年入学
埼玉県／磐城沙織さん
岐阜県／かかしさん
宮城県／青賀さん

特務曹長昇格
東京都／らいちゅさん
千葉県／いが²さん

特務曹長昇格候補
山形県／FALCONさん

曹長昇格
岐阜県／描代子さん
岡山県／姫月さん
東京都／はやりのうしさん

曹長昇格候補
大阪府／はるさめまなななさん

軍曹昇格
栃木県／夢之助さん
福岡県／ラ☆ジェンさん

軍曹昇格候補
大阪府／姫松さん

伍長昇格
東京都／さかざき咲羅さん
和歌山県／真咲ねむさん
愛知県／桐都みちさん

伍長昇格候補
茨城県／上枝逸美さん
京都府／ていえぬさん

上等兵昇格
福岡県／あおがえるさん
京都府／藤村ミカさん
千葉県／犬飼鈴助さん

上等兵昇格候補
埼玉県／空太さん
鹿児島県／さつき飛鳥さん
千葉県／えのっちんぐさん

１等兵昇格
和歌山県／小坂まり子さん
東京都／あるまじろさん
宮城県／遊桜さかなさん

１等兵昇格候補
千葉県／猫吉さん
滋賀県／チェスナッツさん
香川県／かなボーさん
新潟県／疾風時雨さん

２等兵昇格
千葉県／ほげたらぽんさん
東京都／奥内あまんさん
千葉県／森郷メジロさん
三重県／田村幸恵さん
千葉県／高坂裕子さん

２等兵昇格候補
北海道／亜朱智里さん
秋田県／プチ仮面さん
神奈川県／水野原なつめさん
愛知県／あづみじゅんさん
大阪府／大城ヨシキさん
静岡県／璃野りぐらさん
鹿児島県／瑞綺椎風さん
大阪府／ちょも丸さん

正隊員昇格
兵庫県／はぎわら葵さん
山形県／GINさん
千葉県／星川みなみさん
北海道／水無月慧さん
愛知県／秋里ひいろさん
東京都／湖の家さん
岐阜県／いるかさん
東京都／プーアルさん
神奈川県／島津総一郎さん
大阪府／梅の実さん

準隊員入隊　初採用者全員

※階級がついている隊員の諸君は、各イラストの裏に、君の階級も書いてね

イラスト募集

キャラへの質問、ファンレター、その他のカラーイラスト、「4コママンガ」（横：縦＝１：３又はハガキサイズ）を大募集。採用者には特製隊員証など、豪華粗品をプレゼント！各イラストの裏には必ずペンネームと本名、住所を書いて送ってくれ。締切は月末必着です。

あて先
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「しんえいたい」係

ドリテクの殿堂

HALL OF FAME THE DREAM TECHNIQUE

『マリオテニス64』『ゼル伝ムジュラの仮面』『エキサイトバイク64』など

最新のウラワザ情報満載の「ドリームテクニック」略してドリテクコーナー

N64

マリオテニス64

編集部／ドリテク隊

中夢

隠しキャラや隠しコートの出現条件

スターキャラ&隠しキャラ「ヘイホー」

トーナメントのスターカップ（シングルス）を優勝すると、次回から隠しキャラ「ヘイホー」が使用できる。また、スターカップで優勝したキャラは、キャラ選択画面でRトリガーを押しながら選択すると、通常よりも能力の高いスターキャラになる。ヘイホーは初めからスターキャラだぞ。

➡トーナメントのスターカップを優勝する

➡キャラ選択画面でRを押すとスターキャラになる

➡ヘイホーはなかなか使いやすいキャラクターだ

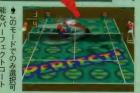
➡うなだれるところもなんだかかわいいよね

隠しキャラ「ドンキーコングJr.」

トーナメントのスターカップ（ダブルス）を優勝すると、次回のプレイから隠しキャラ「ドンキーコングJr.」が使用できる。ドンキーコングJr.も初めからスターキャラだ。

⬆なかなか力強いキャラクターだ。スピードもあってパワーがあるのだ

⬆ドンキーコングとならんでガッツポーズ。このコンビはかなり強い!?

隠しコート

右にある条件をクリアするとそれぞれ隠しコートが出現する。ただし、パーフェクトコートは、パックンチャレンジ専用だ。

マリオブラザーズコート：マリオでキノコカップを優勝
ベビィマリオ&ヨッシーコート：ヨッシーでキノコカップ優勝
ドンキーコングコート：ドンキーコングでキノコカップ優勝
パーフェクトコート：パックンチャレンジでパーフェクトを達成する

➡パックンチャレンジでパーフェクトを達成する

⬆このモードでのみ選択可能なパーフェクトコート

➡マリオブラザーズコートはこんなコートだ

⬆ヨッシーとベビィマリオの仲良しの証だね

64DD

中夢

マリオアーティストコミュニケーションキット　福岡県／野上大介さん

おまけ登場!

メインメニュー画面で、オプションの左側にカーソルを持っていくと「おまけの作品」という項目が出現するぞ。そこを選択すると、ペイントスタジオ・タレントスタジオ・ポリゴンスタジオのおまけデータが入っているんだ。セーブすれば自由に使用することができるぞ。これはお得だね!

➡「オプション」の左側にカーソルをあわせよう

⬅なんとアンジュさんやチンクルの絵もあるのだ

N64

中夢

エキサイトバイク64　愛知県／フーさん

やっぱりあった!ロケスタ

スタート時に加速する技、ロケットスタート(略してロケスタ)は、やはりこのゲームにもあった!スタートするときのカウントの時に、3Dスティックを下に倒しながらZトリガーを押すと、その場でウィリーをする。そのままスタートすると、勢い良く走り出すぞ。ただしウイリーしすぎるとコケる。

➡カウントダウンの最中にウィリーをすると…

⬅加速が違う!ただし、ウイリーのしすぎに注意

N64

中夢

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面　新潟県／加藤隼人さん

ゾーラリンクの謎の笑い声

まずエポナに乗って、リンクの声を出させた後、エポナから降りる。そして、ゾーラリンクに変身し、声を出さないようにして、滑って上れない段差のある場所に移動する。そして、その段差に向かって進もうとすると、ゾーラリンクが変な笑い声を発するぞ。たぶんあのキャラの声だよねえ…。

➡エポナに乗ってリンクの声を出して…

⬅ゾーラリンクが変な笑い声をあげるのだ

N64

いねむり

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面　兵庫県／ヨッシーズ・ミドリさん

ロマニーのかわいい寝顔

1日目にロマニー牧場で起こる「宇宙人イベント」をクリアせずに、2日目の午後6時～8時の間に牧場の母屋に行ってみよう。そして、2階の寝室に行くと、ロマニーの寝顔を見ることができるぞ。

⬆かわいい寝顔だけど、悲惨な目にあっているはず…。そう思うと胸が痛む…

N64

いねむり

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面　愛知県／稲垣大輔さん

最高預金額は5499ルピー

クロックタウン西の銀行は、5000ルピーを超えたところで預金を受け付けてくれなくなるけど、4999ルピー預けてから、手持ちの500ルピーを預けると、5499ルピーまで預かってくれるのだ。

⬆最高預金額は5499ルピーでした。なんか中途半端な数字だけどね

N64

いねむり

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面　千葉県／後藤啓之さん

離れたところから犬を持ち上げる

まず、犬がいるところで剣を引き抜く。そして、犬にZ注目して盾を構える。その状態のまま犬を持ち上げようとしても持ち上げられないが、Rトリガーを離すと、犬が遠くにいってしまっていても捕まえられる。

⬆この距離でも一瞬にして犬を捕まえられる。リンクの必殺テレポーテーション!

N64

いねむり

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面　奈良県／聖徳太子さん

グレートベイの神殿に近づく

深い霧が立ちこめていて、泳いではて近づくことができないグレートベイの神殿だけど、氷の矢で海面を凍らせて進んでいくと神殿の近くへ行くことができる。ただし、神殿の中に入ることはできないけどね。

⬆氷を足場に神殿へ。途中からはキリが深くて視界がほとんど無くなってしまう

『ゼル伝 ムジュラの仮面』で、水の神殿のボス、グヨーグを倒した後、青い光の中に入らずにゴロンリンクになって水の中に飛び込むと、なぜかグヨーグがよみがえる(大阪府／京都の実家はお寺屋さん)

N64 いねむり

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面　青森県／風人さん

ピーターパンリンク!?

海賊の砦で、女海賊とバトルをする部屋に入ったら、その場を動かずに燭台にフックショットを撃ってみよう。すると、リンクが宙を浮いている間に会話が始まるので、ピーターパンのようなポーズがみられるぞ。

⬆ピーターパンのポーズで「待ちな!」のセリフが。石ころのお面がより変です

N64 おねしょ

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面　三重県／渡辺俊さん

興奮して踊り出すカカシ

カマロのお面をかぶってカカシに近づくと踊り出すっていうのは知ってるよね？実は、カカシにむかって写し絵の箱を構えても、興奮して踊り出すのだ。結構リアクションをするカカシだよね。

⬆きっと写真を撮ってくれるのがうれしいんだろうね。なかなか愛嬌があるよね

N64 おねしょ

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面　長野県／ほまままさん他

イカーナ王側近の行進

先月号の攻略ページはみだしでも掲載されているが、改めて紹介。イカーナ古城でイカーナ王の側近と戦う時に、ブレー面でマーチを演奏しよう。すると、側近達が思わず行進を初めてしまうのだ！

⬆マーチのリズムを聴くといてもたってもいられない!? さすが根っからの軍人だ

N64 おねしょ

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面　福岡県／万難地天さん

サングラスでギター演奏

グレートベイにある「みずうみ研究所」に行こう。そして、ゾーラリンクになり、部屋の中にある大きな水槽にぴったりくっついてギターを取り出そう。すると顔にサングラスのようなものがかかるぞ。

⬆へーイ、俺のサングラスイカしてるかーい！ご機嫌なゾーラリンクでした

N64 いねむり

星のカービィ64　山形県／天然大仏さん

0^2戦でグルグル回る

クリスタルを全部集めると、レベル7に行けるよね。そして、最終ボスの0^2と戦っているときに、Rトリガーを押してみよう。すると、カービィがグルグルと回転するぞ。これで相手の弾が少し避けやすくなるね。

⬆カービィが中心の画面なので、回って見えるのは0^2のほうだけどね

64DD おねしょ

マリオアーティストコミュニケーションキット　沖縄県／ゴーヤさん

スタッフロールのひらがな表記

「PUSH START」と出ているメインタイトル画面でBを押すとスタッフロールが流れる。スタッフロール中に、Cボタンを押すとカーソルが現れ、AかZを押すと、英語や漢字が、仮名に変換されるんだ。

⬆どうってことはないドリテクだけど、なんとなく遊んでみよう

はみテクの殿堂

「ゼル伝 ムジュラの仮面」で、ジャンプした場所のギリギリに立ち、背後に爆弾をセット。爆発すると、リンクが爆風でとばされ、その後さらにジャンプするので、飛距離をのばせる（秋田県／なべじさん他）

ドクトルエイドーの

ロクヨン大通り商店街

ROKUYON OHDOHRI SYOHTEN-GAI

●はみだし大通り

今回紹介したバーチャルボーイは、失敗したゲーム機の象徴として、あまり良いイメージでは扱われてこなかった。しかし最近になり、グリップ感が素晴らしいコントローラなど、その先進的なハードウェアを再評価する気運が高まっているようだ

商店街会長のお言葉

バーチャルボーイ用ソフトは、19本しか発売されていないので、コンプリートしやすいと思われがち。しかし末期に発売された、上の写真の3タイトルは、市場に出回った数が極端に少ないため、3万円近い高値で取引されている。

バーチャルボーイ5周年

この号が発売される7月21日は、バーチャルボーイが登場してから、ちょうど5周年を迎える。従来のTVゲームでは実現できなかった、立体映像でゲームが楽しめた名機だ。N64の1年先輩である、このバーチャルボーイを振り返ってみよう。

バーチャルボーイは、1995年7月21日に15000円で発売された、テーブルトップ型のゲーム機。ミラースキャン赤色LEDディスプレイによる、赤と黒の単色画面ながら、左右2画面のデュアルディスプレイシステムによって、立体映像でゲームが楽しめるという、画期的な32bitマシンだ。GBの生みの親である横井軍平さんが開発を担当し、糸井重里さんが「バーチャルボーイ」と命名している。全国約6000店舗のゲームショップに試遊機が設置され、1995年度内に300万台の販売が計画されるなど、任天堂としてもかなり力のこもった商品だった。しかし、PS・SSといった次世代ゲーム機の存在や、覗き込むようにしてプレイするという設計が受けなかったのか、発売直後からサッパリの売れ行きだった。T&Eソフトから『レッドアラーム』という、3Dシューティングの名作も登場したものの、立体映像の必然性がない、安直なソフトばかりが目立ったのも、ヒットに至らなかった大きな要因の1つだろう。そして登場からわずか5ヶ月後の、1995年12月22日を最後に対応ソフトが発売されなくなり、結局発売されたのはわずか19タイトルのみ。当初は通信ケーブルで2台のバーチャルボーイを接続しての、対戦ゲームも予定されていたが、通信対応ソフト・通信ケーブルともに発売されないまま、静かに商品寿命を終えてしまった。先月紹介した「サテラビュー」と同様、商業的には失敗してしまったが、クリアな立体映像、本体左右に設けられたスピーカーによるステレオサウンド、洗練されたコントローラなど、ハードウェアとして評価すべき点は多い。ただ、登場した時代があまりにも早すぎた。

➡赤と黒のデザインが映える本体。部屋のインテリアにも最適

➡任天堂のVBソフトはこの5タイトル。さすがにどれもデキがいい

➡左右の十字キーが特徴的なコントローラ。後ろ側に単3乾電池6本をセットして遊ぶ

⬅『マリオズテニス』の画面。実際には、ちゃんと立体映像でテニスが楽しめる

⬅右側の凸面レンズからの光を、左右に細かく振動する鏡に反射させ、画面表示される

今月の オレはこれを買う！

8/21までに発売される、購入予定ソフトは3本だ。

まず1本目は『バルーンファイトGB』。ファミコン版からの大ファンで、特に障害物を避けながら延々と飛び続ける「バルーントリップ」がお気に入りだった。今回のGB版にも収録されていて、場所を問わずにいつでもチャレンジできるのは、たまらない魅力だ。メインモードの「1Pゲーム」も、ナイスなアレンジで遊び応えがある。

2本目は『マジカルチェイスGB』だ。PCエンジンの名作シューティングで、なかなか良く移植されている。

3本目は『マリオストーリー』。非常にとっつきやすく、根気のない自分にとって、久しぶりに途中であきらめずにクリアできそうなRPGだ。

➡「バルーントリップ」は、FC版と同じ音楽で懐かしい。難易度はちょっと高くなった

レトロゲーム大好きページ

The FC DREAM

ザ・ファミコン・ドリーム

今回紹介するのは、前・後編に分けて発売されたディスクシステム用ソフトだ。発売当時はロムカセットが主流だったため大ヒットには至らなかったが、シナリオ・音楽・画面演出ともに素晴らしく、今でもファンが多い。続編の「ファミコン探偵倶楽部PARTII うしろに立つ少女」は、SFC書き換えタイトルになっている。

今回のソフト

ファミコン探偵倶楽部
消えた後継者 前編・後編

●発売元／任天堂
●発売日／1988年4月24日（前編）
1988年6月14日（後編）
●価格／各2600円
●出荷数／（前編）Disk18万枚+書き換え37万回
（後編）Disk14万枚+書き換え30万回
●媒体／ファミコンディスクシステム

戦慄と感動の名作アドベンチャー

プレイヤーは、探偵空木俊介の助手として、明神村の財閥「綾城家」の当主の死をきっかけに、次々と起こる殺人事件の謎を解いていく、コマンド選択式のアドベンチャーだ。村に古くから言い伝えられている、呪いで死人が甦る伝説と、綾城家で次々と発生する殺人事件の恐怖感。そして、複雑な人間関係が織りなす、感動のストーリー。上質なアドベンチャーゲームとして、ゲーム史に残る名作だ。

『消えた後継者』の舞台設定

明神村の財閥「綾城家」の当主キクが心不全で死亡した。その死因に疑問を持った綾城家の執事が、空木探偵事務所に調査を依頼してきた。空木俊介が出張中のため、主人公と同じく助手を勤めている、橘あゆみとともに事件を調査する。

綾城家には、キクを殺害する動機を持つ人物がいる。綾城商事社長の完治は、会長であるキクのことを疎ましく思っていたらしい。弟で専務の二郎も同様だ。さらに完治の妹のあずさも、夫の経営する会社がうまく行かず、金銭的に困窮していたようだ。

明神村には古くから奇妙な言い伝えがある。それは、綾城家に災いを為す者が現れると、綾城一族の主が墓からよみがえり、その者を殺すという内容だ。明神村では現在でも土葬の風習が残っており、村人たちはその伝説の事をひどく気にかけている。

記憶喪失の主人公

主人公が、海岸の崖から落ちて意識を失っているところを、天地と名乗る男に助けられた。ところがお礼を言おうとしたところ、自分の名前すら思い出せないことに愕然とする。主人公は記憶を失っていたのだ。

●意識を失って倒れていたところを、天地という男性に助けられた

遺言公開直後に死んだ当主

主人公は、探偵事務所に残っていたメモから、綾城家からの調査依頼を思い出す。遺言公開直後に心不全で死亡した、綾城家当主のキクの死に疑問を持った執事が依頼してきたのだ。しかし主人公の記憶は失われたまま。

●調査の途中で記憶を失ったらしく、また最初から依頼内容を聞く

次々と殺される綾城家の人物

キクの死によって綾城商事の実権を握った完治が殺された。次に会社の実権を継いだ、弟の二郎までもが首を吊って死んでしまった！明神村の人々は、キクが甦ったのだと大騒ぎしている。果たして事件の真相は？

●綾城完治が何者かによって殺された！この後にも事件が

●ハミダシ探偵倶楽部
この『消えた後継者』は、『ファミコン探偵倶楽部PARTII うしろに立つ少女』よりも後の話となる。その『PARTII』の冒頭で触れられた、生き別れになった主人公の両親についても明らかになり、涙なしにはプレイできない。

「手紙」のリサーチ

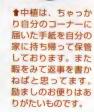
⬆GBAに届いたハガキに目を通すと、埼玉県の松本郁子さんからの、こんな質問を発見。ゲームに関係ないけど一生懸命書いた手紙が編集部に届いた後、どうなるのか気になるよね。

その時突然、昼下がりの編集部に手紙の波が押し寄せる! 読者からのハガキや手紙は大切に護送され、ドサッとまとめて届けられるのである。もちろんみんなの魂が込められたモノばかりだ!

早速現れたのは、編集部一のイラスト選別人フォックス岩崎さん。彼は一番投稿数の多いコーナー「それゆけマリオ親衛隊」の担当者で、もちろん目を通すハガキも半端な数ではない。彼は意を決してハガキの海へダイビングした!

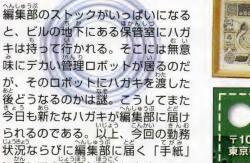
ところで、GBAってどーいう意味? Cathering(集める) Bug(コンピュータのプログラムバグ、虫) Academy(大学、集会)。まーいろんなことを集めてみると楽しいかな?っていうこと。えーそうです。次期GBのGBAにかけました。

ハガキの海の中から、時には笑い声や思い悩むうなり声が聞こえる。誌面のスペースには限りがあるために、彼は身を切られる思いで掲載ハガキを選んでいるのだ。ついに地上に姿を現した岩崎さんの手には栄光の掲載ハガキが!

⬆中植は、ちゃっかり自分のコーナーに届いた手紙を自分の家に持ち帰って保管しております。また暇をみて返事を書かねばと思ってます。励ましのお便りはありがたいものです。

今月も素晴らしいイラストの数々に満足げなフォックス岩崎さん。この後、残されたイラストハガキはしばらく編集部に保管される事になる。しかし、とにかくすごい量なのであまり長くは置いておけないのが実情である。

アンケートハガキのゆくえ

⬅64ドリームには切手を貼らなくても送ることができるアンケートハガキがついてるのですが、みなさんは毎月送ってくれてますか? このハガキはまず編集長の机に持っていかれ、そこで一度全てのハガキに目を通します。そして写真のようにアンケートハガキ用の箱に入れられ、いつでも編集者が読むことができるようになります。主にみんなが目を通しているのはQ9「本誌へのご意見、ご希望」の欄で、読者の声が誌面に生かせられるようにがんばってます。

編集部のストックがいっぱいになると、ビルの地下にある保管室にハガキは持って行かれる。そこには無意味にデカい管理ロボットが居るのだが、そのロボットにハガキを渡した後どうなるのかは謎。こうしてまた今日も新たなハガキが編集部に届けられるのである。以上、今回の勤務状況ならびに編集部に届く「手紙」に関しての情報を報告します。これからも読者からの要望に応じて報告を続けます。　GBA・中植茂久

⬅今月から質問採用者には、中植お手製の額入り「ゼル伝絵地図」をプレゼント!インテリアとしてお使い下さい。(笑)

【宛先はコチラ】

〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「G.B.A.」係

編集部って本当にこうなの?! いえいえ決して本当のことはかけません…。とにかく進行のおそ〜いスタッフに温な意見とハガキを求む。

ザ・ロクヨンドリーム 読者プレゼント

梅雨もあけて、暑い夏がやってきたけど体調はバッチリかな。暑いからってクーラーのきいた部屋の中に閉じこもらずに、外へ出て汗をかこう。ということで、今月のプレゼントの中でもショートテニスラケットがおすすめ。ゲームもいいけど、実際のテニスも楽しいぞ。

64ドリーム

1 ゲームボーイカラー 1名

人気の高いGBCをこのチャンスに手に入れよう

2 ゲームボーイカラー ミッドナイトブルー 1名

トイザらス限定、スペシャルカラーのGBCだぞ

3 2名 発売中のお好きなN64ソフトを1本

欲しいN64ソフトをハガキに書いて送ってね

4 2名 発売中のお好きなGBソフトを1本

欲しいGBソフトをハガキに書いて送ってね

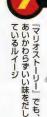
5 1名 N64ソフト エキサイトバイク64

ファミコン版でもおなじみの「エキサイトバイク」がN64に登場だ

6 1名 ワリオの人形

『マリオテニス64』でもパワー全開のワリオだぞ

7 1名 ルイージの人形

『マリオストーリー』でも、あいかわらずいい味をだしているルイージ

8 1名 キノピオの人形

ほんわかした表情がなんとも言えずにかわいいよね

9 1名 『牧場物語』Tシャツ

E3の会場で手にいれた特製Tシャツだぞ

10 1名 ソフト書き込済み GBメモリカートリッジ

何のソフトが書き込まれているかはお楽しみ!!

11 2名 ショートテニスラケット

ショートテニス用ラケット2本と、ボール2つをセットで

20世紀フォックス

12 3名 映画「タイタンA・E」特製キャップ

この夏話題の映画「タイタンA・E」の特製のキャップだぞ

任天堂

13 10名 カービィのスクイーズキーホルダー

かわいいカービィがキーホルダーになったぞ

14 10名 プチマスコットキーホルダー

カービィ、デデデ大王、ワドルディの3種類をセットでプレゼント

15 10名 ストラップ

カービィ、デデデ大王、ワドルディの3種類をセットでプレゼント

チュンソフト

16 5本 シレンの特製ノート

N64版「風来のシレン」発売記念の品。いい味でてるよね

応募の方法 アンケートハガキに希望の商品番号と商品名をご記入の上お送りください。 **応募締切** 2000年8月19日 **当選発表** 64ドリーム11月号(9月発売)

ハガキは次ページについてるよ

読者アンケ～ト

この本が出るあたりから、学生な人たちは夏休みに突入するわけですな。いいよなー。40日（大学生はそれ以上？）も休みが続くんだもんなー。俺もそれぐらい休んでみたい今日この頃。いっそのこと仕事も何もおっぽり出して旅にでも出ようかと思ったが、それやると生活がままならないので思いとどまったりもする今日この頃。

Q1 今月号の表紙はどうでしたか（数字でお答えください。以下同じ）。

1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

Q2 今月号の記事内容の感想はいかがでしたか。

1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

Q3 今月号で良かった記事を表1からお選びください（3つ以内）。

Q4 今月号でつまらなかった記事を表1からお選びください（3つ以内）。

表1

No.	記事	No.	記事
1	付録：特製シール	20	ゼルダの伝説 ムジュラの仮面
2	付録：ポストカード	21	デス仙人のゴリラでも分かるN64教室
3	N64新作ソフトカレンダー	22	トーキョー発GAME STREET JOURNAL
4	N64ドリームランキング	23	ドリームインプレッション
5	ポケモンスタジアム金銀	24	N64フォーラム
6	ポケモンでパネポン	25	秋葉原価格調査団
7	ポケモン金銀	26	ニンテンドウパワーSFC&GB書き換え一覧
8	マリオストーリー	27	特集：NINTENDO64の4年間
9	マリオテニス64	28	教えて本郷さん N64の質問箱
10	不思議のダンジョン 風来のシレン2～鬼襲来！シレン城！～	29	毎月新聞
11	コロコロカービィ	30	4コママンガ「ねこまんが」
12	エキサイトバイク64	31	SFC&GB情報局
13	スターオーシャン　ブルースフィア	32	それゆけ!!マリオ親衛隊
14	ドラえもん3　のび太の町SOS！	33	ドリテクの殿堂
15	64DD通信	34	64大通り商店街
16	ロクドリエンタメ倶楽部	35	FCドリーム
17	ゲームソフトファンクラブ2	36	イラスト空想レポート　G.B.A.
18	マンガ「Dream Drunker」	37	読者プレゼント
19	ほぼロクヨン流コピー塾	38	読者アンケート
		39	マンガ「ロクヨン夢日記」

Q5 インターネットについての質問です。

（1）あなたはインターネットを利用したことがありますか？

1：ある　2：ない　3：したいけどできない　4：興味がない

（2）利用している方、1回の接続時間はどれぐらいですか？

時間単位でお答え下さい（例；30分→0.5時間）

Q6 あなたのインターネット接続環境を教えて下さい。

（1）どこから接続していますか？

1：自宅　2：職場　3：学校　4：その他

（2）使っている端末は？

1：パソコン　2　64DD　3：他のゲーム機　4：携帯電話　5：その他

Q7 今後出るN64ソフトで、あなたが興味のあるものを表2から選び、興味のある順に3つまでお書きください。

【11月号（9月21日発売）の「期待の新作ランキング」で発表予定につき、その時に発売済みとなっているソフトは表2に含まれていません】

表2

No.	ソフト	No.	ソフト
	【あ行】	14	動物番長（仮）
1	井出洋介の麻雀塾（64DD版）		【は行】
2	ウォール街（仮）	15	赤と黒（仮）
	【か行】	16	バイオハザード0
3	キャベツ（64DD版・仮）	17	パネルでポン64（仮）
4	現代大戦略 Ultimate War	18	VIEW POINT 2064
5	コンカーズクエスト（仮）	19	ファイアーエムブレム64（仮）
	【さ行】	20	不思議のダンジョン 風来のシレン2 ～鬼襲来！シレン城！～
6	サウンドメーカー（仮）		
7	スーパーブラックバス64	21	フライトシミュレーター（仮）
8	スリッ駆　ラジッ駆	22	ポケモンスタジアム金銀
9	ゼルダの伝説64DD版（仮）		【ま行】
	【た行】	23	MOTHER 3 豚王の最期
10	WWFレッスルマニア2000（仮）		【ら・わ行】
11	DT DD版（仮）	24	ロックマンDASH
12	DDシーケンサー（仮）	25	レブ・リミット
13	デザエモンDD（仮）	26	WIPE OUT64

Q8 インターネットを使って遊びたい64ソフトのタイトルを1本あげてください。

切手の不要な応募ハガキは次ページ。8月19日の消印まで有効だよ。

64ドリーム7月号プレゼント　当選者発表！

●NINTENDO64クリアレッド
北海道／朝倉好

●コントローラブロス
神奈川県／田中智範
大阪府／鍵智文
福島県／二瓶真佳

●ゲームボーイカラー
京都府／小高輝

●ゲームボーイカラーミッドナイトブルー
石川県／大門磨央

●好きな64ソフト1本
岡山県／原田健太
愛知県／林真之

●好きなGBソフト1本
北海道／小竹由太
島根県／下岡望

●N64ソフト ゼルダの伝説 ムジュラの仮面
兵庫県／坂本達也
岐阜県／長尾洋輔

●ソフト書き込み済みGBメモリカートリッジ
秋田県／齋藤恭平

●サイン入り解放戦線のバンダナ
北海道／清野あゆみ
東京都／小餅雄平
神奈川県／丹野晶義

●サイン入り『巨人のドシン1』公式ファンブック
千葉県／岡田貴之

●サイン入り巨人島からの手紙
栃木県／郡司裕多加
福岡県／豊福友理
鳥取県／宅野伊智子
静岡県／斉藤達子
香川県／中磯孝幸

●N64ソフト忍たま乱太郎64ゲームギャラリー
岡山県／塚本真弓
愛知県／諸石京子
東京都／小高祐子

●ポケモンGBミニキャリーバッグ
茨城県／諸真至
福岡県／佐野龍介
長崎県／岩丸晃大
岩手県／近江恵
東京都／小沢里奈
神奈川県／伊藤輝幸
群馬県／佐々木茜
福岡県／赤尾美加
高知県／田上千尋
福岡県／嶋崎優子
千葉県／内山真一
新潟県／倉石裕幸

●ポケモンコレクションファイル
新潟県／小林愛
兵庫県／高坂裕策
宮城県／池田紀保
石川県／橋爪緩香
岐阜県／小池奈津実
埼玉県／荻野法子
宮崎県／児玉健司
神奈川県／斉藤悠輔
北海道／戸田裕介
千葉県／瀧田未亜

☆というわけで、当たった人はおめでとう！外れた人は、ごめんね！

もっちーの俺に聞くなよ(^^;)

「ムジュラの月をみてると、砲弾型宇宙船で月の右目につっこんだ古い映画を思い出します。『月世界旅行』だっけ？」という鳥取県のこすものう゛ぁくん。正解です。たしか、映画が発明されたばっかりのころに作られた、ものすごーく古い映画だよね。ちなみに、あれの原作者は「海底2万哩」とかでも有名なジュール・ヴェルヌなんですが、原作通りだとすると、あれは「砲弾型宇宙船」というか、もろに「砲弾」です。今から考えると、こ、怖ぇ～！というお話ですな。もう、乗ってる人間は発射の時のGでペッチャンコに…。という話はおいといて、映画ネタでもう1つ。大阪府の富田弥生さんからのハガキ「『ムジュラ』が発売された頃、ダンナがビデオでとったやつに、1日を何度も繰り返す映画がありました」。…えーと、もしかしたら、それって劇場用アニメの「うる星やつら2　ビューティフル・ドリーマー」じゃないですかねえ？（アニメか実写か書いてないんで根拠ナシだけど）。てなことで今月はここまで。

↑こんな感じの、顔の付いた月の右目に砲弾がつっこんでしまう映画があるわけですな。たまーに映画史のドキュメンタリーとかでみられるぞ

The 64DREAM N64&ゲームボーイ大好きマガジン

10月号は 8月21日(月)に発売します

定価 490円 ※一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

編集部へのおたよりのあて先は… 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館 毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部「○○」係まで

E-mailでの投稿は… 「64フォーラム」「インプレッション」宛は：64forum@pc.mycom.co.jp 「ロクドリエンタメ」「ほぼコピー塾」宛は：64copy@pc.mycom.co.jp

バックナンバーに関するお問い合わせは… お近くの書店にお問い合わせください。なお、在庫の確認につきましては弊社業務課（Tel：03-3211-2568）までお願いいたします。

NEXT MENU ◎次号予告

●「任天堂スペースワールド2000」直前情報
●特集！教えて本郷さん中とじBook in Book

スペースワールドまで、あと1ヵ月。かくし玉ソフトや新ハードの情報はそれまでおあずけってわけで、この夏はマリオと一緒に過ごしましょう。次号では『マリオテニス64』と『マリオストーリー』の攻略情報を。また、発売迫る『シレン2』の最新情報もお届けします。

※予告の内容等は変更される場合があります。

EDITOR'S VOICE ◎編集後記

宮本茂さんへのインタビューは、N64の4年間をふりかえると同時に、自分自身の4年間もふりかえることになりました。その時々は、最善かと判断したことも、今から考えれば、全くの勘違い。なんて事を牛乳呑みながら思いました(わたる)

プレステ2のセーブデータが消えてしまった…。ある日遊ぼうと思ったら、完璧だった『鉄拳TT』のデータが消え『ドラムマニア』のデータが消え、終いにはメモリーカードを初期化しろとのメッセージが…。勘弁してよ（ケイ少佐）

記事作成のために『ファミコン探偵倶楽部　消えた後継者』をプレイし直したが、何回遊んでもジーンと泣ける名作だ。これより時代設定が前の『うしろに立つ少女』が既にNP化されているので、この『消えた後継者』も是非！（エンドー）

10年勤めた会社（ワークハウス）を辞めることにした。とは言っても、同じゲームの仕事を続けるんだけど。入社したときは数カ月で辞めるような気がしてたのに、あっと言う間の10年だった。次の10年はもっと早いんだろうか？（尾関）

一足お先に『マリオストーリー』遊ばせてもらいました。何て言うか、やっぱりマリオっていいキャラだよね。つーわけで中植せんせと競ってオークションでマリオグッズ収集を開始。そのうち棚でも作って陳列しようかと…(マッシー)

今年の夏コミの日程は8/11～13…。おお、なんということだ、入稿作業の最後の追い込みな日々ではないか。せめて「男性向け創作」の日だけでも行きたいんだけどなあ（笑）。うーん、なんとかなんねえかなあ…（もっちー）

今月は『ムーミンの大冒険』というGBソフトが僕の中で大ブレイク。毎日通勤電車にゆられながらムーミン谷での冒険を楽しんでます。ムーミンを知ってる人はもちろん、知らない人もぜひ原作を読んでからプレイしてみて下さい(中植)

僕にとって「教えて本郷さん」は毎月開かれる「任天堂学校」のような存在だった。これまでの4年間、「今日はいったいどんな新しい話が聞けるのだろう」とワクワクしながら本郷さんに会いに行っていたのだ。めちゃくちゃ寂しい（SAO)

#033 マンガ／中植茂久

STAFF ◎スタッフ◎

- ●発行人　滝田浩實
- ●プロデューサー　中川信行／小畑誠治
- ●編集長　左尾昭典
- ●副編集長　中北亘
- ●デスク　真下明
- ●編集　岩崎桂／持田康之　遠藤靖幸／中植茂久
- ●編集協力　尾関友詩（ワークハウス）　真下寿子／大渕豊　白石岳／永見浩子
- ●カバーデザイン　斉藤浩一（azl firm）
- ●編集デザイン　大條千鶴子
- ●デザイン　大岡喜直／相京厚史（GORILLA）
- ●DTP　黒沢哲／菊島康博（azl firm）　岡田清一朗／水谷明彦（AD GAIN）
- ●写真撮影　中北亘
- ●イラスト　中植茂久　三浦ゆうま／記村隆鶴
- ●広告　笹川北等／柴崎貴久
- ●印刷　大日本印刷株式会社

The 64DREAM 9月号
2000年7月21日発行

●発行　株式会社 毎日コミュニケーションズ
●編集　〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館
TEL 03(3230)3642　FAX 03(3230)0675
●本社（広告・業務・販売）
〒100-0003
東京都千代田区一ツ橋1-1-1 パレスサイドビル
TEL 03(3211)2579（広告）
TEL 03(3211)2596（販売）
TEL 03(3211)2568（業務）
FAX 03(3214)8558（共通）

Nintendo

NINTENDO64

ラリーから始まる、テニスの面白さ。

FOR ALL PLAYERS HOPING TO TOUCH THE TRUE ENTERTAINMENT

MARIO TENNIS

「テニスの面白さってなに？」って聞かれたら何て答える？答えは色々あるだろうけど、あえて『マリオテニス64』がこだわったのは「ラリーを続ける面白さ」。
ちょっとなれれば誰でも簡単にラリーが続けられるバツグンの操作感。相手とのラリーの中で「どうフィニッシュに持ち込むか？」を考える面白さ。
ありそうでなかった本格派テニスゲームの決定版、『マリオテニス64』がついに登場だ！

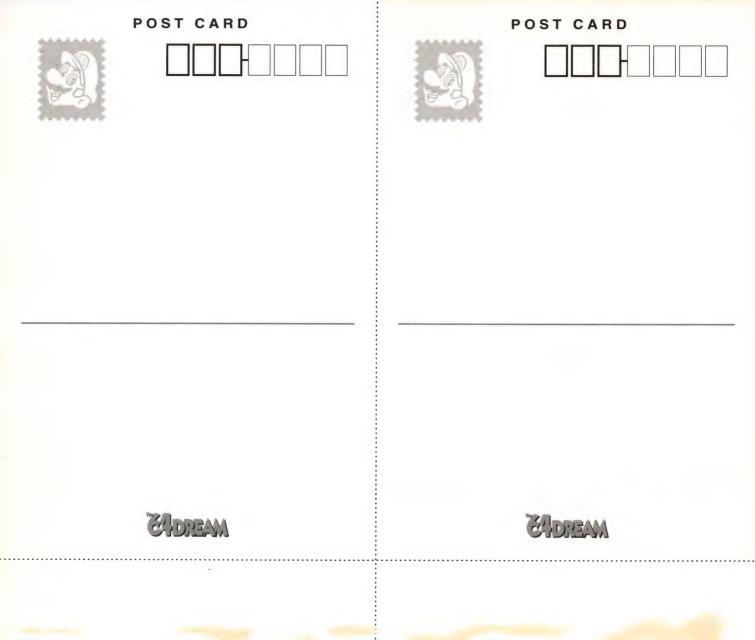
NINTENDO64

The 64DREAM
9月号
ザ・ロクヨンドリーム
●N64 4周年！宮本茂さんインタビュー
●付録 ゼルダとマリオのポストカード
2000 Sep.
MYCOM
2000年7月21日発行（株）毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1
●広告03-3211-2579 ●販売03-3211-2568
平成12年7月21日発行（毎月1回21日発行）第5巻第7号（通巻48号）
定価490円 本体467円
T1104199090497

雑誌04199-09

POST CARD
The 64DREAM
POST CARD
The 64DREAM

THE LEGEND OF ZELDA
ゼルダの伝説
ムジュラの仮面
©2000 Nintendo

2000 SUMMER
©2000 Nintendo / CAMELOT

マリオテニス64

ゼルダとマリオのポストカード。友だちに暑中見舞いを出そう!

The 64 DREAM ザ・ロクヨンドリーム

読者アンケート 9

2000年9月号アンケートハガキ

Q1		Q2		Q3				Q4			

Q5	①		②		Q6	①		②	

Q7	1番目	2番目	3番目	Q8	

Q9 「N64の質問箱」NINTENDO 64 について知りたいことがあれば、お書きください

Q10 本誌へのご意見、ご希望をご自由にお書きください

キリトリ線

郵便はがき

料金受取人払

麹町局承認

4875

差出有効期間
平成12年9月
30日まで有効
（切手不要）

102-8790

東京都千代田区九段南 1-5-13
共同ビル2号館
（株）毎日コミュニケーションズ

編集部
アンケート係

フリガナ		性別	年齢
氏名		男 女	歳
ペンネーム			
住所	〒		
電話番号	☎　（　　　）		
勤務先・学校名	（さしつかえなければお書きください）		
希望プレゼント	番号	プレゼント名	

ご協力ありがとうございました。

キリトリ線